SUPER GAMEPOWER

NOVA CULTURAL JUNHO 95 - Nº 15 - R$ 4,00

32X

VÁ ATÉ O FIM DE CHAOTIX

GAMEPRO DIRETO DOS USA

3DO

- MYST
- GEX

SNES

- TETRIS 3 • SPIDERMAN
- ART OF FIGHTING 2

MEGA

- THE PUNISHER
- ECCO JR

MUNDOS DE MAGIA NO RPG

E3 O CHEFE CONTA TUDO SOBRE A FEIRA DE GAMES DO ANO

00015
9 770104 611006

SATURN • P.STATION • NEO GEO • JAGUAR • SEGA CD • ARCADE • PC

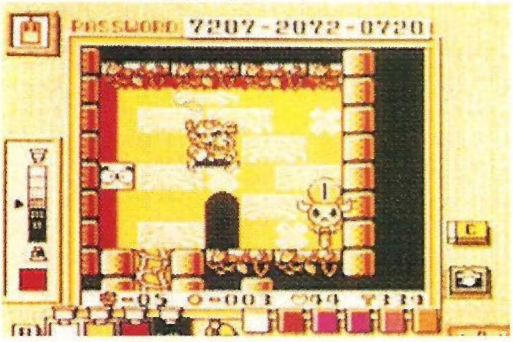
SUPER GAME BOY

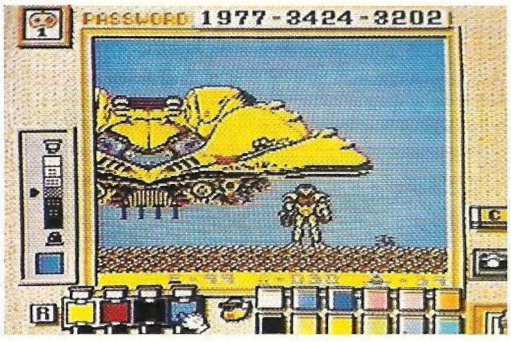
O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.
Super Game Boy é um acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório e conectar no Super Nes para ver o que é adrenalina de verdade. Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

Mais games por menos grana.
Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente





desenvolvido para Super Game Boy. Então escolha logo a cor e detone o start.

As cores que você queria no seu Game Boy.
Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?

REVENDEDOR AUTORIZADO

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA VÍDEO LOCADORAS. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

Super GAME BOY
ACCESSORY

THE Best play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

SUPER GAMEPOWER

SUMÁRIO

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA

Barkley 2	54
Star Trek Deep Space Nine	36
Ecco Jr.	35
Exo Squad	34
Mutant Chronicles	22
NHPLA All Star	55
Skeleton Krew	39
Spiderman	38
The Adventure of Batman and Robin	20
The Punisher	32
Theme Park	23

SNES

Art of Fighting 2	26
Caravan Shooting Coletion	24
Dracula XX	17
Human GP 3	56
Mr. Do	17
Mutant Chronicles	22
Mystik art	25
NCAA Final + Basketball	55
Prehistorik Man	30
Secret of Mana2	16
Spiderman	31
Star Trek	30
Super Soccer 95	57
Swat Kats	23
Tetris 3	28
Yuyu Hakusho 2	29

SEGA CD

Brain Dead	22
Shinning Force	40

JAGUAR

Hoverstrike	48

3DO

Blade Force	19
Gex	44
Killing Time	19
Myst	68
Slam N' Jam	23
The All New People's Game Show	19
Yuyu Hakusho	12

ARCADE

Cyberbots	24
Mortal Kombat 3	21
Savage Reign	50

32X

Chaotix	64
Toughman Contest	56
WWF Raw	22

SATURN

Brain Dead 13	22
Daytona Usa	82
Panzer Dragoon	47
Street Fighter: The Interactive Movie	18
Street Fighter: The Movie	18
Time Warners	23

PLAYSTATION

Brain Deads	22
Hyper Formation Soccer	24
Killeak The Blood	46
Street Fighter: The Interactive Movie	18
Street Fighter: The Movie	18
Zero Divide	25

CIRCUITO ABERTO

O Chefe mostra o que rolou na E3, a feira do videogame de Los Angeles **10**

PRÉ-ESTRÉIA

A Konami faz a sua primeira versão de Batman para Mega Drive **16**

GOLPE FINAL

Um show de golpes de Tekken, o sucesso da Namco para arcade e PS **52**

SUPERGP DICAS

Seis páginas de dicas quentes com jogos para todos os consoles **58**

DETONADO

Dois superespeciais: Chaotix para 32X e Myst - 8 páginas! - para o 3DO **64**

COMPUTER ZONE

Um CD-Rom com a vida e as invenções de Leonardo da Vinci **76**

SUPERGP EXPRESS

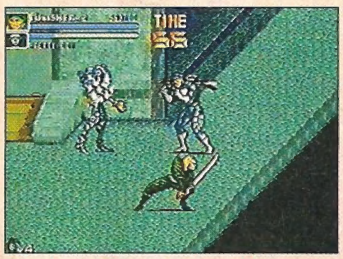
O mundo do RPG entra rasgando no Brasil, com mais de 20 lançamentos **80**

FINAL STAGE

Daytona USA para Saturn, com os recordes da galera da redação **82**

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*

O clássico de luta Art of Fighting 2 é o último jogo da SNK a ser licenciado para SNes. Veja a despedida na pág. 26



The Punisher, dos quadrinhos para o Mega Drive, mostra o que é um bom final fight (pág. 32)

Kyrandia 3, para PC, marca a volta de Malcolm depois de passar um tempo petrificado (pág. 78)

Gex, a lagartixa que promete fazer muito sucesso por essas bandas, está na pág. 44

SUPER GP CARTAS

Sem perder o passo das novidades, ***SGP*** traz este mês o resumo do que mais houve de mais importante na CES, a feira de eletrônicos realizada mês passado em Los Angeles. Kyrandia 3, uma saga cheia de fantasia, é a estrela do mês da seção Computer Zone. E Chaotix até o fim, num superespecial. De quebra, você verá nas bancas também neste mês um número especial só sobre os novos consoles da geração 32 bits, com os jogos já lançados e os que estão na boca do forno para cada um deles. Bom, além disso, só resta desejar boas férias. E muito joystick pra vocês!

O Chefe

AKIRA E. AGORA

A pedido do leitor Marcos Amarante Smith, republicamos dois comandos de power-ups de **Dragon Ball Z3**, matéria da edição 10. Aí vão os códigos corretos:
Muito Ataque: L R ↑ ↓ Y X ← →
Muito Ataque e Defesa: ← R ↑ X → Y ↓ L
Apesar do atraso, sempre é tempo de se corrigir.

MARCELO KAMIKAZE

Cada vez mais RPG, Kamikaze ainda não conseguiu largar alguns de seus eleitos de meses anteriores, como **Breath of Fire II** e **Beyond Oasis**. **Kileak the Blood** (Playstation) vem botar um pouco de ação em tanto pensamento.

RECOMENDADOS

BREATH OF FIRE II
BEYOND OASIS
DRAGON BALL Z2 -RPG
KILEAK THE BLOOD

BABY BETINHO

Baby quase só quis saber de clássicos consagrados. A novidade é **Tekken**, para o Playstation.

RECOMENDADOS

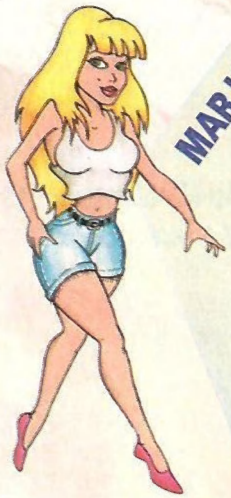
TEKKEN
X-MEN
NIGHT WARRIORS
VIRTUA FIGHTER 2

LORD MATHIAS

O futebol consumiu a maior parte das energias de Lord Mathias durante o último mês. Vai ser difícil ganhar dele no **Super Star Soccer** e no **Supper Soccer '95**.

RECOMENDADOS

SUPERSTAR SOCCER
DUNK HOOP
SUPER SOCCER '95
GEX



MARJORIE BROS

Pegando inspiração pra variar as cores de suas roupas, Marjorie se deliciou com o **Tetris 3**. Mas como ela também gosta de emoções fortes, detonou na pilotagem de **Daytona USA**.

RECOMENDADOS

SUPER TETRIS 3
PARODIUS (Playstation)
DAYTONA USA
EARTHWORM JIM SPECIAL

SUPER CARTA DO MÊS

O LIVRO VERMELHO DO CHEFE

Como eu não tinha nada melhor pra fazer, estou escrevendo pra vocês. (...)Não suporto mais ser humilhado por um tal de "Chefe Chechenia da Silva" e envio este dossiê pra provar que este cidadão "deu muito duro" na vida. Depois do que eu fiz com o chefinho, só uma besta daria o endereço.

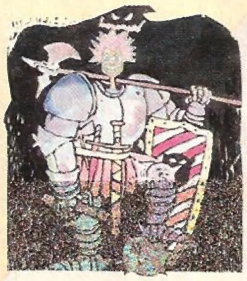
KMD
São Paulo - SP

Bichovisk, o irmão do chefe que bateu asas e vôou

Não se sabe como, KMD conseguiu fotos da infância do chefe, tiradas do arquivo confidencial

Grandes pintores retrataram a vida do soberano de SGP

O SuperChefe já está pensando em lançar uma revista em quadrinhos



CHEFE: o anônimo deixou a fantasia de punk da periferia rolar solta. Como grande democrata que sou, publico aqui trechos do tal dossiê. O resto não cabe em uma publicação familiar como esta.

AS PÁGINAS SECRETAS DA REDAÇAO

De posse desta sinopse do dossiê, vocês podem fazer idéia das informações que possuo sobre suas vidas. Sou maluco, sem beleza, louco de verdade, logo aviso. Esta carta infelizmente é minha despedida dos games. Com isso encerra-se uma carreira que vem desde 1980, quando comecei aos 5 anos nos fliperamas. Espero ver isso publicado, para poder comprar 15 revistas para distribuir, guardar e emoldurar.

João Augusto Bertoncini
São Paulo - SP

O chefe ficou feliz à beça com o João

MB: querido João, todo esse dossiê só pra mostrar o quanto você está carente, meu lindo? Foi tudo muito criativo, mas a galera ficou meio babando, achando q que tem escuta nos telefones. Pelo menos você vai dar pra você sair distribuindo revista pros seus amigos, né? Beijos!!

Encarando uma de agente do FBI, O João falou da vida de todo mundo

SUPER CARTA DO MÊS

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)
TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD
32-X
SATURN
SONY
PLAYSTATION
TROCA
ASS. TÉCNICA
COMPRA VENDA
SHOP GAMES
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY
CD-i
PHILIPS
MAGNAVOX
3DO
PANASONIC
GOLDSTAR
RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6595 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

SUPER GP CARTAS

ARTE NO ENVELOPE

As garotas invadem também a praia do envelope e esbanjam criatividade, como a carioca Cláudia Rejane Saddock de Sá, que está lançando moda com o primeiro personagem mirim de luta!

Márcio Rodrigues Saco, de Camilópolis, SP, deu muita dor de cabeça à redação na hora daz escolha do premiado. Seu Wolverine - aqui, lutando contra Sentinela- está sensacional!

O Mateus Diniz Vizzotto, de Cachoeira do Sul, RS, e o Ryu não vão muito com a cara do Mortal Kombat. Tão a fim de detonar tudo...

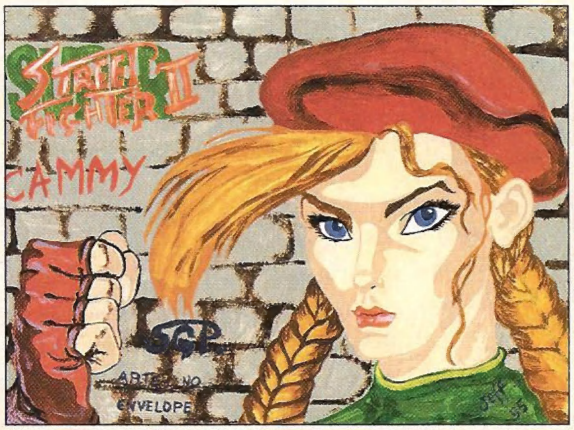
Superoriginal, a carioca esperta Claudia Rejane Saddock de Sá, do Rio de Janeiro, RJ, criou um Baby Fighter do Mortal Kombat e é a primeira garota a levar o prêmio da seção

Esdras de Castro Santos, de Aracaju, SE, manda um Capitão América cheio de convicção

A cotação do Rayden está alta este mês! Ele também é o personagem do Frederico Tafuri Tatarola, de Barbacena, MG

Rayden faz um esforço concentrado para segurar toda sua energia no desenho do Cláudio Juliano Prates, de Montes Claros, MG

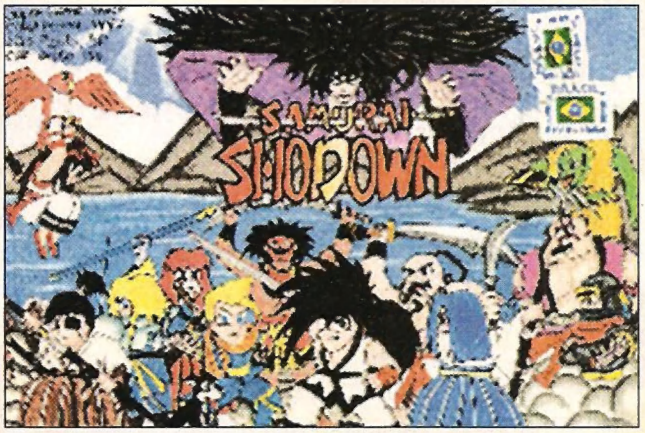
Baurog e Dee Jay batem luvas na luta do século. O Carlos Alexandre Santos Ribas, de Aracaju, SE, mostra sua preferência nas cores das cordas

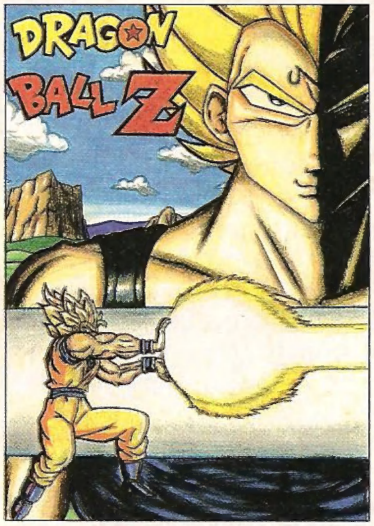


Jefferson Luiz Pereira da Silva, de Lapa, no Paraná elegeu a Cammy como a gata do mundo dos games e mandou esse close dela prá cá. O Baby Betinho já queria ficar com o desenho só pra ele

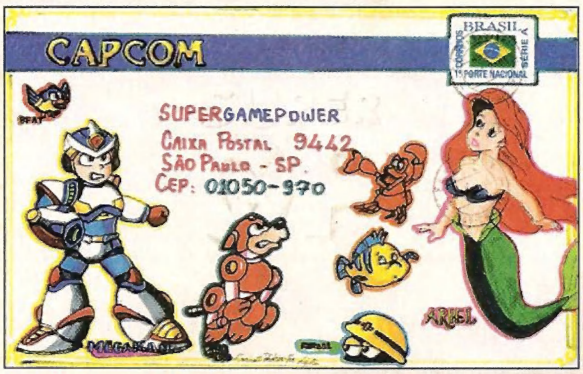
O baiano simpatia Helcio Rogério dos Santos Leite, de Feira de Santana, premiado na edição 13 e carta do mês na edição 14, volta à carga mostrando todas as qualidades da Shun-li e muito mais

O chefe anda ditando moda mundo afora! Até o pessoal do Samurai Shodown já adotou o visual, começando pelo Nahomaru, que radicalizou. É o que conta o desenho do Anderian Alves dos Santos, de Sumaré, SP





A Bahia volta a marcar presença na seção com o Dragon Ball Z do Robson Nascimento Cruz, da boa terra de Salvador. Muito axé e magias!



Luiz Roberto Leite, de Araraquara, SP, botou o Mega Man para correr atrás da Pequena Sereia, Sebastião e Linguado conferem pra ver no que é que vai dar

Evandro de Moraes, de Caieiras, SP, é outro que já levou o prêmio da seção e volta a ter um desenho escolhido. Dos três que ele mandou este mês, a Psylocke faturou a chance de aparecer

As passeatas e manifestações de protesto chegaram ao videogame. A galera anda cabreira com o Wolverine, que tem desenho e jogo próprios,. É o que conta a imaginação do Maury Hara, de São Paulo, SP

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, enedereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

SUPER GP CARTAS

Game idéia

Ao Chefe com carinho: bolei um jogo de luta tipo **Street**, com animais mutantes, poderes especiais e um supergolpe fatal, preso à cabeça dos lutadores, mas que pode ser perdido após o uso e não mais recarregado caso o personagem esteja com energia baixa. Detalhe: o chefeboss do final fica sem os espetos da cabeleira, como a última superarma destruída pelo poderoso fighter, cabeça de capricórnio. O jogo pode ter outros lutadores, como cabeça de repolho e crânio de espiga madura, que, respectivamente, teriam os finais golpes fatais: chucrute's strike e crazy popcorning, ambos funcionariam como uma poderosa explosão de curta distância. Não deve faltar uma representante feminina, sósia da medusa. Alguns golpes teriam a complexidade de **SSFX**, alguns comandos especiais resultariam em animations do lutador e , outras magias funcionariam tão digitais como em Mortal Kombat.

Célio Yoshihiro Tanihira
São Paulo - SP

CHEFE: **o Célio inventou o jogo mais nonsense da história.**

Jogo Frágil

Antes de tudo, quero parabenizá-los, SGP é a bíblia do videogame. Quero responder à carta da Mariana de Lima Coltro, de Porto Alegre (edição 11). Essa é a minha opinião e não da revista, que é a mais imparcial. Mariana, esta "coisa" do Ultra será realmente o console mais poderoso e o seu Saturn ficará pra trás, apesar de também ser um bom console, admito. Não adianta chorar, o seu Saturno é 32 bits mesmo e o Ultra 64 é de 64 bits reais (ouviu, Atari). Bem, a Nintendo é melhor mesmo.

Angela Capurro
Campo Grande- RJ

MB: uau, parece que Angela está a fim mesmo de uma polêmica. É a sua vez Mariana, o espaço está aberto.

Marjô. Sou uma viciada em jogos de luta. Sei tudo sobre o **Super Street Fighter** e **Mortal Kombat 2**, mas o que eu arrepio mesmo é **Samurai Shodown**. Tenho um Mega Drive e na primeira vez que eu vi o cartucho na locadora meu coração disparou. Foi como nos arcades: paixão à primeira vista. Ganhei a fita rapidinho. Escrevi para contar papo furado.

Vanessa Nemen
São Paulo - SP

MB: Vanessa, pra falar a verdade eu não curto muito esses jogos de porrada, mas recebo milhares de cartas de meninas que adoram. Quem domina o SS é o Baby, que ficou muito interessado no seu papo furado.

SUPER GP RESPONDE

Considero a ***SGP*** o máximo! Gostaria que vocês me esclarecessem algumas dúvidas:
1- Para que serve o memory card do Playstation da Sony?
2- Vão sair para para SuperNes e Mega os seguintes games: **Captain Commando**, **DarkStalkers** e **Virtua Fighters**?
3- É verdade que vai pintar **Star Fox II** para o SNes?

Ana Paula da Silva
Rio Doce - Olinda

BB: ***respondendo suas perguntas:***
1- O Memory card serve para salvar seus progressos no jogo.
2- Captain Commando vem aí pela Capcom, o DarkStalkers é bem provável. Já o Virtua Fighters é impossível, pois o game é da Sega.
3- É verdade, mas não temos previsão de quando será lançado. O que podemos adiantar é que a Playtronic irá lançá-lo simultaneamente com os EUA.

Esta é a milésima carta que mando e nenhuma respondida até agora, porquê? Gostaria de saber:

1- Qual a diferença entre um cartucho pirata e um original? O que muda?
2- Será que sai **MK 3** para SNes ainda este fim do ano?

Fábio C. Yoshido
São Paulo - SP

LM: ***chegou sua vez felizardo:***
1- O pirata não tem garantia de funcionamento. Você pode comprar gato por lebre.
2- Difícil.

Uma perguntas para o sábio Chefe:
1- O acelerador M2 será conectado na entrada de expansão do 3DO?
2-**Doom**, **Myst** e **11Th Hour** serão lançados para 3DO? Quando?
3- O 3DO é inferior ao Playstation, Saturn e 32X tecnicamente ?

Christian Riucchi
São Paulo - SP

CHEFE: ***1- Tudo indica que sim, mas o projeto ainda não está definido***
2- Dos citados só o Myst.
3- Pouco inferior ao PS e Saturn e melhor que o 32X.

POUCAS E BOAS

Considero esta revista a melhor em matéria de games e nunca deixo de comprá-la. Mas, como nada é perfeito, até mestres como vocês têm seus probleminhas. Acho correta sua preocupação de mostrar-nos o que há de novo no mundo dos games, mas os consoles de 16 bits estão perdendo muito espaço para os mais novos (3DO, Jaguar etc.)."

Júlio de Castilhos da Cunha
Santa Cruz do Sul - RS

MK: caro Júlio, estaremos atentos para que isso não aconteça, mas é preciso que haja lançamentos!

LEITOR IMPORTADO

Sou leitor da revista SGP e gostaria de recebê-la aqui no Japão. Em troca, poderia mandar alguns catálogos de jogos (lançamentos). Poderia ser até um substituto do Akira, pois entendo de videogame como ninguém.

André Kimura
Kani Shi - Japão

MB: o chefe ficou interessado no seu currículo. Quem não gostou muito foi o Akira.

CLASSIFICADOS

Vendo quatro **carts de Mega Drive (Sonic I, Sonic II, Streets of Rage e Castelo de Ilusões)** por apenas R$ 150. Todos ou troco as quatro por **SNes** usado. Tratar com Carlos Antoniio Jorge Filho rua Carlos Turner 443/302 Belo Horizonte - MG

Vendo **SNes** com 3 cartuchos: **Rock'n'roll racing, Cool Spot e Super Mario World.** Completo, com 6 meses de uso. Falar com Alan, fone: (011) 495-3204 - Itapecerica da Serra - SP

SNes novo, com **2 controles e 4 fitas** por R$ 290. Francisco no (011) 921-5888- São Paulo.

Diversas fitas de **Mega Drive** como **MK II** e **Double Dragon V**. Tratar com Jair no telefone (011) 943-6922.

Vendo um **Mega Drive**, novo, na caixa, com **3 controles originais** (um de 3 botões e dois de 6 botões). Os interessados devem tratar com Maria no fone (011) 207.8167, ramal 24. São Paulo - SP

Vendo as fitas de **SNes:**
The Secret of Mana - 80,00
Final Fantasy III - 90,00
Drakken - 70,00,* preços em reais. Evaldo Júnior, Alameda das Espatódias 63, caminho das árvores - Salvador - BA.

Troco **32 X** com **Virtua Racing**, mais **Mega** com 6 cartuchos originais, incluindo **Street Champion Edition, Mortal Kombat II**, por um **3DO com 2 controles** e o **CD de Street Fighter.** Tratar pelo telefone (091) 518-3439 Aparecido Silvestre Júnior Itaituba - PA

CLUBES

The Best of Games.

Trabalhamos com Master System, Sega CD e Mega Drive. Oferecemos uma revista, a mais completa dos clubes, com seção aberta aos leitores, entre outras. Só na edição 01, você confere para Mega Drive: Desert Demolition, Coyote and Road Runner, Sylvester and Tweety in Casey Caperst. Quem quiser associar-se, ligue para: (011) 706-9165, ou escreva para The Best of Games, Pça Prof. Anézio Cabral, 139, CEP 06226-010- São Paulo-SP

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

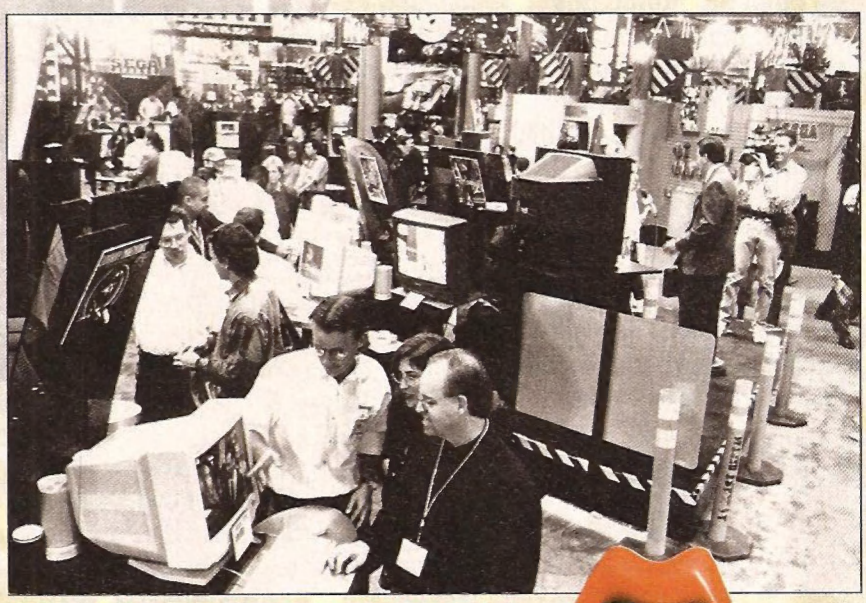
AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

Los Angeles foi palco da maior feira de videogame jamais vista. Geração 32 bits mostra as garras, SNes reage e quem ganha é quem joga

Agora é pra valer! A disputa entre os consoles da geração 32 bits chegou aos Estados Unidos. O palco da largada foi o Centro de Convenções da cidade de Los Angeles, Califórnia, onde mais de 40 mil pessoas visitaram a primeira edição da Electronic Enterteinment Expo, ou E3, o maior acontecimento do ano nos EUA na área de videogame. ***SGP*** tinha de comparecer. E adivinha quem estava lá para conferir todas as novidades, eu mesmo, o Chefe.

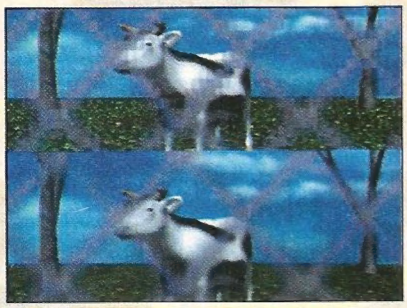


Muito movimento, até em preto e branco em L.A.

FOGO CERRADO

Muito bem organizada por nossos compadres da Infotainment World, a feira contou com a presença de todos os pesos pesados do setor de hardware - Nintendo, Sega, Sony, SNK, Atari, Panasonic/Goldstar - e de software - Acclaim, Namco, Konami, Capcom, Electronic Arts e por aí afora. Marcaram presença também fabricantes de jogos para computador. A Terra de Tio Sam jamais será a mesma. A Sega saiu na frente anunciando que trará do Japão imediatamente 30 mil consoles do modelo americano do Saturn, preto, para lojas escolhidas a dedo (só não serão mais porque os japoneses estão comprando tudo o que a Sega coloca nas lojas, e lá a liderança de mercado está sendo disputada palmo-a-palmo com a Sony e seu Playstation). A própria Sony contra-atacou anunciando para o segundo semestre o lançamento do Playstation americano, pelo convidativo preço de US$ 299, contra os US$ 399 do Saturno. A Goldstar e a Panasonic, que dividiram como irmãs um estande, estavam prometendo também para o segundo semestre o M2, um adaptador que eleva o 3DO para 64 bits. Já a Atari continua agarrada ao Jaguar, agora com CD, e tenta fazer o aparelho pegar no tranco, diante da carência de bons títulos para ele.

Preparem-se para os Stones em CD -Voodoo Lounge



Uma pequena amostra do que o novo 3DO vai mostrar

A Playmates mostrou promissoras imagens de seu Earthworm Jim 2

Killer Instinct chega para os felizes donos de SNes

NINTENDO É 16!

Enquanto isso, do pedaço da Nintendo vinha uma ponta

Golfe interativo chega ao Saturn pra ver quem é bom de buraco

Não faltaram garotas em trajes sumários nas telinhas na E3

de decepção, pois o aguardado Ultra 64 ficou para o segundo trimestre do ano que vem. Em vez de falar dos projetos, Howard Lincoln, o bambambam da Nintendo americana, usou os microfones da feira para se queixar dos piratas. Ô, Howard, deixa os capitães Gancho com o Peter Pan e manda bala nas novidades! Mas quem imaginar que a Nintendo está botando a língua para fora na corrida tecnológica pode se dar mal. A empresa pretende arrasar em qualidade e preço e está cautelosa em lançar na arena dos leões um console que não tenha uma qualidade várias vezes superior à do SNes e um acervo de porte em termos de jogos. Por isso, a gigante do Oriente concentrou seus esforços em dois jogaços para 16 bits: **Donkey Kong Country 2**, no qual a estrela é Dizzy, e **Killer Instinct**, com 32 Mega de bons gráficos e jogabilidade de primeira linha para a galera do kick and punch, na esteira do sucesso do arcade. A brasileira Playtronic prometeu lançamento simultâneo, para agosto, em revelação exclusiva para ***SGP***. O Virtual Boy deve pintar no segundo semestre com todos os seus recursos de tridimendionalidade. Mas o desconforto do aparelho e os gráficos vermelhos não aconselham empolgação. O preço aconselhado nos EUA, US$ 179,95, e o empenho de softhouses de porte, tipo Hudson, que prepara lançamentos como Panic Bomber e Vertical Force para o aparelho, podem no entanto surpreender.

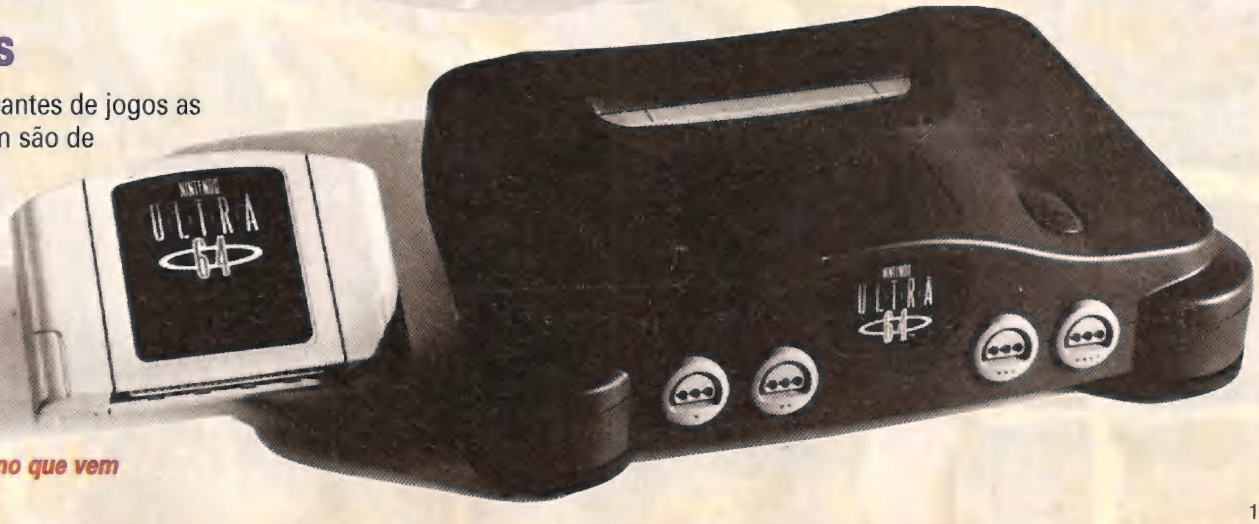
Mortal Kombat III arregaçou, causando filas e tumulto na cidade. SGP prepara todos os golpes para a próxima edição

poderosas estão lançando títulos com versões para quase todos os consoles, como é o caso da Acclaim. Uma de suas grandes novidades, **Batman Forever**, vai sair para SNes, Game Boy, Mega Drive, Game Gear, 32X, Saturn, Playstation e, ufa, CD-ROM para PC. Por falar em PC, a Capcom anunciou **Super Street Fighter II** e **Megaman X2**, lançamentos para fã do teclado nenhum botar defeito. As próximas páginas trazem mais novidades sobre os jogos para cada um dos consoles. Mas antes de você gastar uma nota em um videogame de última geração, fique ligado no especial sobre os novos consoles que ***SGP*** vai lançar daqui este mês, barbarizando em tudo o que você tem de saber sobre o atual estágio do planeta videogame. E vejam mais sobre a E3 em nossa próxima edição, preparada com carinho e amor para suas férias pela nossa musa Marjorie Bros, que vai vestir a camisa deste que vos fala durante um mês.

As louras americanas não deram paz para o Chefe em L.A.

PARA TODOS

Do lado dos fabricantes de jogos as novidades também são de babar. As mais



Aquele que seria a maior estrela da feira não apareceu. O 64 bits da Nintendo mandou a foto e diz que aparece ano que vem

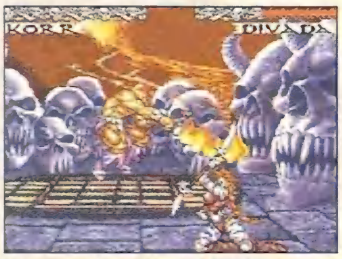
Ultra 64 só vai pintar em 95

O maior segredo da Nintendo ainda vai demorar um pouco mais para ser revelado. Na E3 a empresa anunciaou que o Ultra 64 só sai no 1º semestre do ano que vem, mas decidiu adiantar alguns planos para o seu novo console. A Nintendo já conta com o seu time dos sonhos trabalhando a todo vapor para desenvolver os jogos quentes capazes de fritar a concorrência. A Williams Entertainment, por exemplo, já tem dois pesos-pesados como **Doom** e **Mortal Kombat** (3?); a Acclaim entra com **Turok: The Dinosaur Hunter**, baseado no sucesso de HQ, e a Spectrum Holobyte produz **Killer Instinct** e **Cruisin Usa**. Para SNes as novidades são **Star Fox 2**, **FX Fighter** e **Comanche**, todos usando e abusando do chip FX 2. **Weapon Lord**, jogo de luta da Nanco, também é uma boa promessa. Mas a grande bomba é sequência de **Donkey Kong Country** para SNes.

Phantom 2040, jogo da Viacom New Media, empresa do grupo MTV

Secret of Evermore: a Square Soft já virou sinônimo de bons RPGs

Dos quadrinhos para o joystick, Judge Dredd, da Acclaim



Weapon Lord para SNes, a grande promesa da Namco

Killer Instinct, desenvolvido em conjunto com a SGI, ...

...é a grande surpresa da Nintendo para o Super Nes

Lufia 2 da Taito, para os amantes do RPG Action

Virtual Boy, o portátil preto & vermelho da Nintendo

Os polígonos de FX Fighter

Batman Forever, o homem morcego está de volta

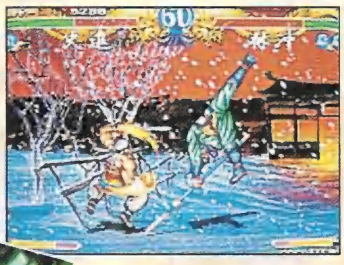
Americanos esperam pelo Saturnday e suas estrelas

A data de lançamento do Saturn nos Estados Unidos, programada para 2 de setembro, sábado, já está sendo chamada de Saturnday. Mas a E3 já adianta para nós como será a versão ianque deste sistema de 32 bits. Vinte jogos estão previstos para acompanhar o lançamento, incluindo os dez feitos pela Sega. Os jogos para Sega Saturn incluem **Virtua Fighter**, **Daytona USA**, **Panzer Dragoon**, **Bug!**, **Clockwork Knight**, **Pebble Beach Golf Links** e **Victory Goal**. Fiquem antenados em **Myst** (ver especial nesta edição) e **NHL All Star Hockey**, em breve na ***SGP***. Para adoradores de kick and punch, a Sega prepara uma versão do arcade de **Virtua Fighter 2** . Mas nem só de Saturn vive a Sega, dezenas de lançamentos recheavam os estandes do 32X, Mega Drive e Sega CD. **Lunar - Eternal Blue**, chega em versão americana para delírio dos amantes do bom RPG.

O adaptador 32X para Mega Drive, a estratégia da Sega para manter o seu console de 16 bits em alta

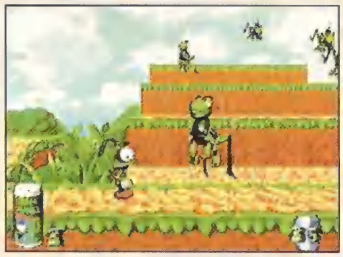
O Saturn já tem a sua versão do muticolorido Rayman

Pancadaria de primeira em Dark Legends



Lunar: The Eternal Blue ganha a sua versão em inglês

Street Fighter: Interactive Movie. Ryu, Ken e Cia marcam presença no Saturn



Bug!, um bom jogo de ação no velho e eficiente 2D. Estilo que anda meio esquecido na geração 32 bits

Saturn já tem data marcada para entrar na terra do Tio Sam: sábado, 2 de setembro

3D Baseball '95, da Crystal Dynamics: fim da greve dos jogadores norte-americanos de beisebol

Solar Eclipse, a versão de Shock Wave do 3DO para Saturn

Samurai Shodown para Sega CD, conversão próxima ao arcade

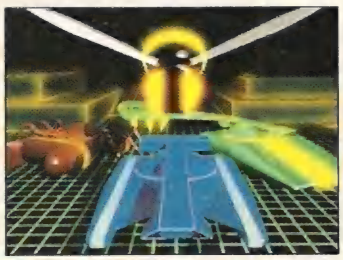
Sony e Sega brigam palmo-a-palmo pela liderança no lançamento de novos títulos

Muita destruição com Demolish 'Em Derby

Krazy Ivan, robôs assassinos

Wipe Out é um jogo futurista de corrida

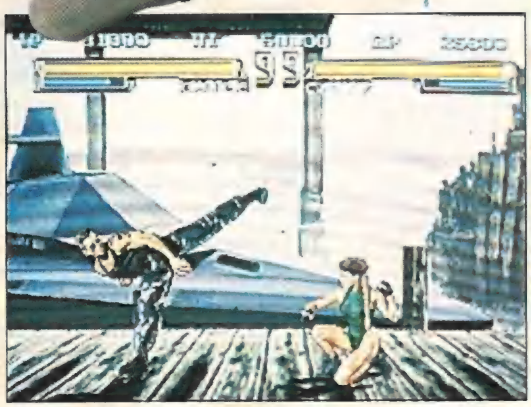
O Playstation da Sony, que demorou mas marcou um gol de placa em sua estréia no mercado de videogames, enfrenta hoje uma competição acirrada com o Saturn da Sega. Enquanto não sai o Ultra 64 da Nintendo, a Sony lidera com leve vantagem no número de títulos lançados. A Sega não deixa barato, e quer virar o jogo. Falando em jogos, cresce o número de licenças que disputam a nova plataforma Sony, gerando uma expectativa de muitos lançamentos nos próximos meses. Fiquem atentos para os ótimos **Battletech** (Specturm Holobyte) e **Zeitgest** (Taito), duas das melhores novidades que logo estarão estourando por aí.



Polígonos em Assault Rigs

PlayStation, sucesso de crítica e vendas

Defcon 5, ficção científica digna de Spielberg



Van Damme não poderia ficar fora desta festa e vem com tudo em Strret Fighter - The Movie

F-111 Aardvark: The Agile Warrior, da Virgin Interactive

SNK traz feras do arcade

Veterana dos arcades, a SNK prepara a sua consolidação no mercado de videogame doméstico com o Neo Geo CD. A grande meta é adaptar a longa lista de jogos de Neo Geo para o CD, enquanto todos os novos títulos serão lançados para arcades, carts Neo Geo e CDs. Vale checar o **Fatal Fury 3** e **King of Fighters 95**.

Fatal Fury 3, para fã de kick and punch nenhum botar defeito

Double Dragon, da Data East: A SNK ganha novos aliados

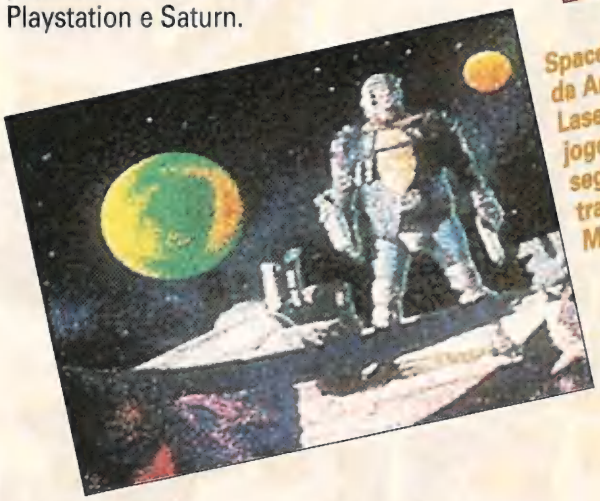
Mais pancadaria com Galaxy Fight

Multiplayer será a renovação tecnológica do 3DO

A 3DO já conta com o maior acervo de games para 32 bits. Fique ligado no acelerador M2, que está sendo desenvolvido para o 3DO Multiplayer. Com este periférico, a Panasonic pretende fazer frente ao Playstation e Saturn.

Killing Time, mais um jogo no estilo consagrado por Doom

A computação gráfica rola solta em Bladeforce



Space Pirates da American Laser Games, jogo de pistola seguindo a tradição de Mad Dog

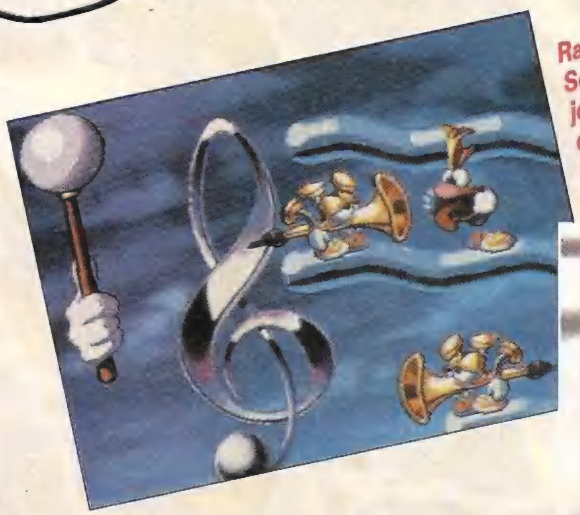
3DO em seu novo formato, mais compacto e mais barato

Jogos, o problema do Jaguar

Jaguar CD: mais músculos para a fera da Atari

O mais esperado periférico do Jaguar mostra suas garras na E3. O lançamento do Jaguar CD adiciona mais músculos ao console de 64 bits da Atari. Com isso a empresa espera recuperar o prestígio perdido e abocanhar a sua fatia no disputado mercado de videogames. Mas isso só será possível se a Atari lançar títulos em quantidade e qualidade. Uma antiga receita que esquecida junto com o seu antigo Atari 2600, mas que funciona muito bem ainda nos dias de hoje. Entre os primeiros discs estão previstos **Blue Lightning** (hit do portátil Lynx), **Highlander**, **Dragon's Lair** e **Battlemorph**. A torcida é para que esses sejam só os primeiros jogos da lista.

Val D'Isére, sua chance de praticar esportes radicais nesse inverno



Rayman, da UBI Soft: o primeiro jogo com 65.000 cores animando a tela de sua TV

Blue Lightning, um dos títulos de maior sucesso no portátil Lynx, ganha a sua versão em CD

Pré-Estréia

O Mega comparece com o principal destaque, The Adventure of Batman e Robin. O arcade também joga pesado, trazendo Mortal Kombat 3 e Cyberbots. O RPG Mystic Ark é a sensação do SNes.

SECRET OF MANA 2

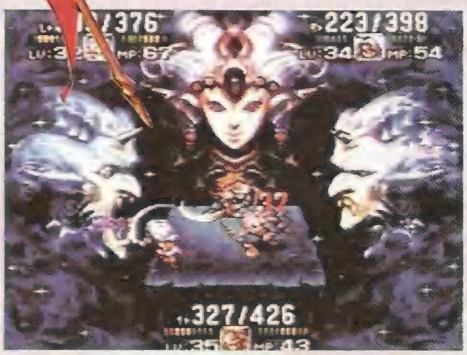
SQUARE

RPG

SNES

Os fãs de **Secret of Mana** não tem do que reclamar. Estão programados os lançamentos de **Secret of Evermore**, nos Estados Unidos, e de **Secret of Mana 2**, nome provisório, no Japão. A Square fortaleceu o drama e o sistema tem o nome de triangle story system. O sistema consiste em mudar a história dependendo dos personagens que você estiver usando, o que pode acontecer até o fim do jogo! O sistema de batalha, a ação com três jogadores e os menus circulares continuam. Os personagens devem ser 6, mas a Square gosta de suspense. O dragão Flammy também participa de **Secret of Mana 2**.

32 Mega
Sem previsão de lançamento



Você pode ir mudando de personagens até o final da história de Secret of Mana 2

DRACULA XX

KONAMI

AÇÃO

SNES

Novo **Castlevania** para SNes. A concepção é baseada no **Drácula X,** para o PC Engine, o mais incrível da série. Neste **Drácula XX** você controla Richter Belmont, herdeiro de Simon Belmont, o eterno caçador de vampiros. Será que a Maria vai lutar também? A Konami resolveu colocar fases e itens secretos no jogo. Cada fase pode ter até duas saídas, que levam a lugares diferentes. Richter, pra variar, tem de lutar com o vampiro. Ele tomou a namorada e sua irmã como reféns. Prepare a cruz!

Sem previsão de lançamento

O visual desta versão foi bem incrementado, com gráficos demolidores

Pelo que parece, seu pai não se deu muito bem. Na pele de Richter Belmont, você vai ter de se sair melhor do que ele

MR. DO

IMAGINEER

PUZZLE

SNES

Esse lançamento é recomendado para quem tem mais de dez anos de joystick. **Mr. Do** está de volta. Você comanda o simpático palhaço e deve colher diversas cerejas espalhadas pela tela.

Obviamente há mais gente interessada nas guloseimas. Aí vale a esperteza e habilidade característica dos leitores de ***SGP***. Para reproduzir fielmente os gráficos originais, que já contam com 13 anos de estrada, foram gastos apenas 2 Mega de memória. Um modo "battle" foi incluído nesta versão.

2 Mega
Já Disponível

STREET FIGHTER: THE MOVIE

CAPCOM

SATURN **P.STATION**

LUTA

Street Fighter: The Movie é o primeiro lançamento da Capcom para Saturn e PlayStation. O jogo foi inteiramente feito no Japão e vai ser diferente das outras versões. As lutas são todas no padrão um-contra-um e o número de lutadores ainda não está definido. As imagens digitalizadas dos atores são tiradas do filme Street Fighter, estrelado pelo ator Jean-Claude Van Damme, que faz o papel de Guile. Outra figurinha conhecida que tem sua imagem trazida do filme é Raul Julia, na pele de M. Bison.

CD
Disponível no último trimestre de 95

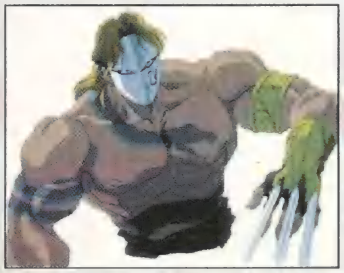
STREET FIGHTER THE INTERATIVE MOVIE

CAPCOM

SATURN **P.STATION**

VÍDEO INTERATIVC

Sem previsão de lançamento



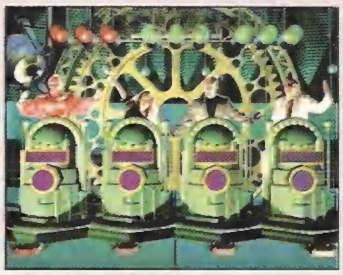
Ainda é muito cedo para se falar desse título para Saturn e PlayStation, porém sabe-se que será baseado no desenho animado japonês de longa metragem Street Fighter. Prepare-se para um estilo de jogabilidade bem diferente do conhecido.

PEOPLE'S GAME SHOW

3DO

3DO

QUEBRA CABEÇA



A queda do comunismo teve alguns efeitos engraçados, como este **The New People's Game Show**, um estranho jogo interativo, que se passa num minúsculo país do leste europeu, a Bizernia, com mais de 65000 canais de televisão. Vivendo o sonho capitalista, você incorpora um cidadão local e deve ganhar dinheiro no show concorrendo com mais três jogadores ou contra o computador. Para vencer, você deve montar mais de 2000 quebra-cabeças.

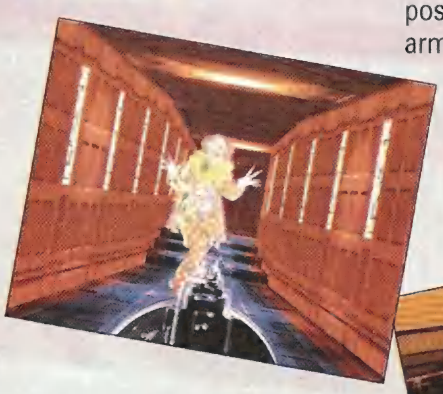
CD
Disponível em junho

KILLING TIME

3DO

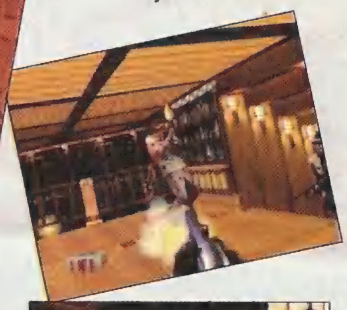
3DO

LABIRINTO/AÇÃO



Neste jogo para um jogador você está preso dentro de uma mansão numa ilha. Não seria tão mal se você não estivesse com várias criaturas com fome de carne. Você deve ajudar um espírito a dissolver um mistério que impede que ele descanse em paz. O jogo é no estilo **Doom**. Você pode jogar em 30 zonas mortais possuindo vários tipos de armas, mas fique atento a surpresas. O jogo é uma boa aventura.

CD
Disponível em junho



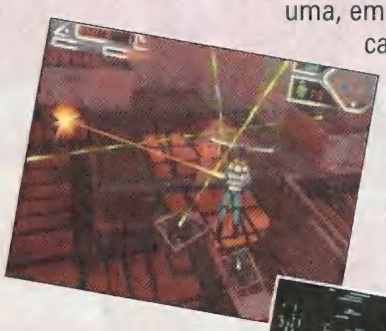
BLADE FORCE

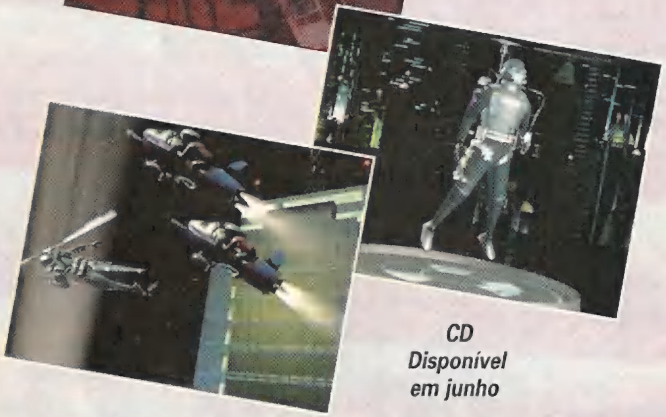
3DO

3DO

AÇÃO

Game futurista dos criadores do console. Uma cidade no estilo daquela do filme Blade Runner foi tomada por uma gangue de rua. Usando seu traje, com um helicóptero portátil, você sobre toda a cidade combatendo a gangue. O jogo é para um jogador e seu ângulo de visão é de 360 graus num mundo 3D. Todas as 7 áreas são enormes e com 4 fases cada uma, em que você tem de capturar 7 criminosos escondidos. A animação é rápida e de ótima qualidade.





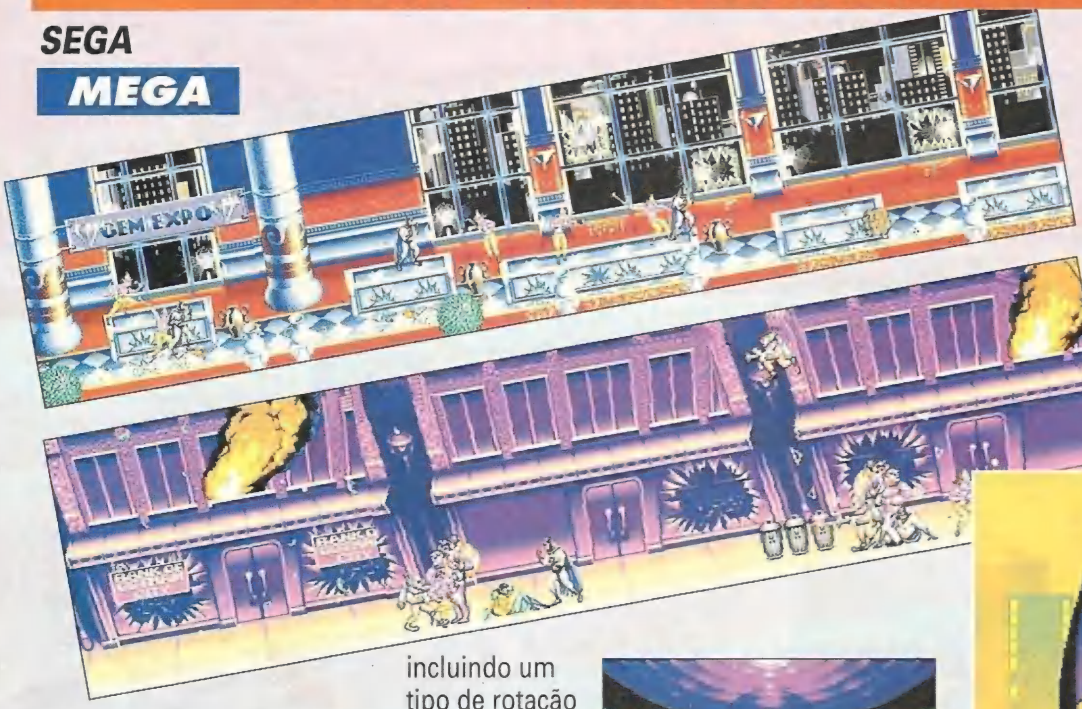
CD
Disponível em junho

THE ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN

SEGA

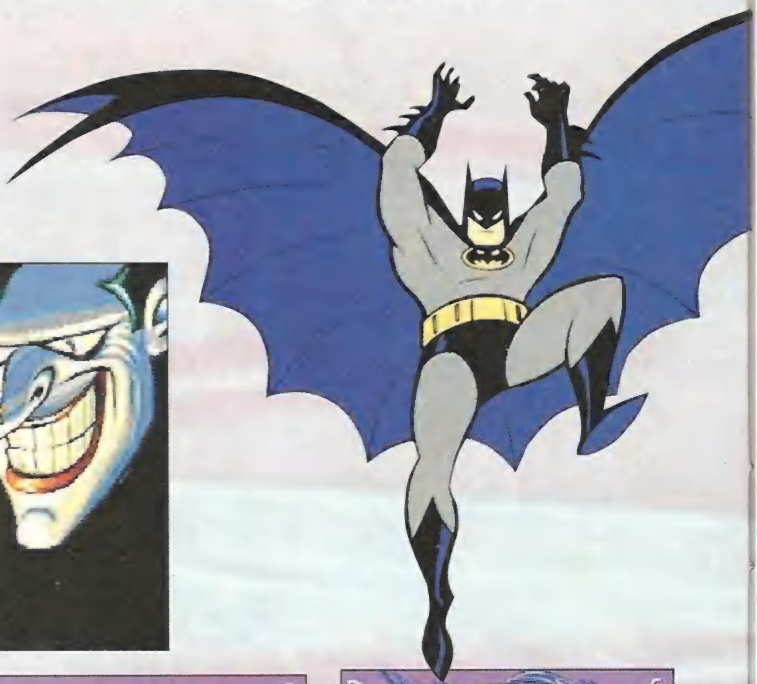
MEGA

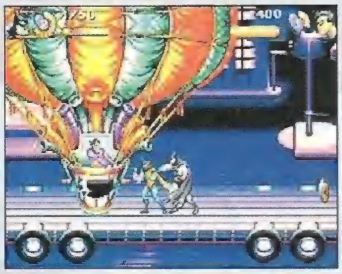
AÇÃO

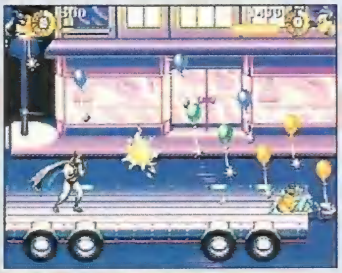


16 Mega
Previsto para o 2° trimestre de 95

A Sega prometeu que só faltam os últimos retoques para terminar a nova aventura de **Batman**, e tudo leva a crer que a espera vai compensar. O jogo é baseado no desenho animado, em que a dupla dinâmica deve impedir que o Mr. Freeze congele Gotham City. Outros vilões, como o Coringa, tambem marcam presença. Esta aventura com 16 Mega possui efeitos que não se pensava que pudessem ser conseguidos no Mega Drive, incluindo um tipo de rotação diferente. No Simultaneous Mode, você pode jogar com Batman e outra pessoa com o Robin. Eles podem chutar, escalar e pular, além de também adquirir algumas armas. A trilha sonora ajuda a manter a adrelina alta, principalmente na fase em que Batman pilota sua nave. É um jogo de muita ação, que faz lembrar clássicos como **Contra: Hard Corps**. Mantenha os olhos bem abertos, pois talvez este Batman acabe sendo eleito o jogo do ano.







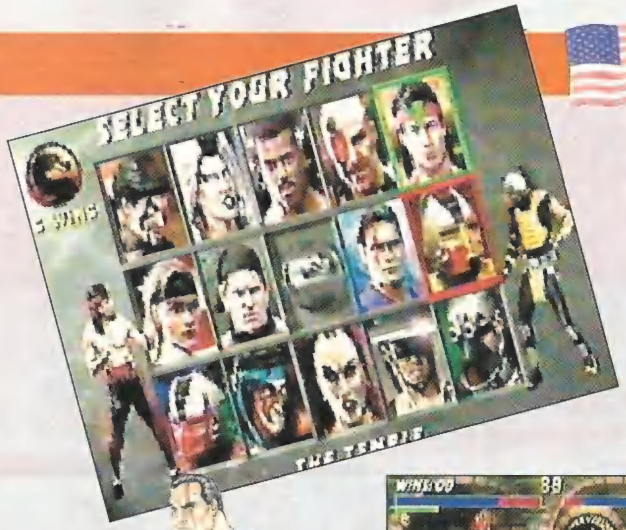
MORTAL KOMBAT 3

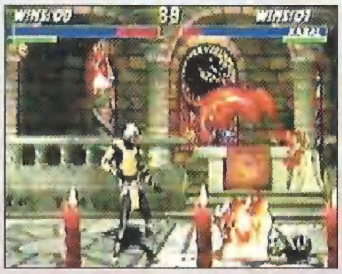
MIDWAY

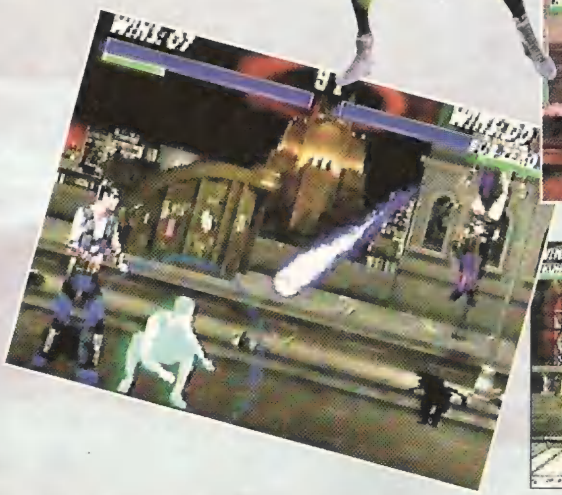
ARCADE

LUTA

A tão esperada versão arcade de **Mortal Kombat** está quase pronta. Para ser mais preciso, está 90% completa, o que ainda não permite uma avaliação total. Mas muita coisa já pode ser antecipada: não há mudanças nos tipos de luta, mas sabe-se que haverá mais combinações, mais ação, alguns códigos secretos e dimensões diferentes, o que deve melhorar ainda mais o jogo. Uma mudança significativa foi a introdução de passwords com seis dígitos, que podem adicionar forças secretas aos lutadores. Os cenários foram renovados. A nova versão para arcade terá 13 backgrounds saídos do forno. Outra novidade são sete personagens novinhos em folha, além de sete lutadores que voltam à tela depois de terem dado um tempo das batalhas. Se isso for pouco, em setembro a Midway solta um upgrade com um kit com mais personagens e cenários. Para completar, há milhões de combinações que tornam o jogo bem variado. Dois novos movimentos foram criados.







Os lutadores agora podem dar golpes múltiplos e vão poder correr. Basta você acionar o botão de corrida, aumentando a ação e impedindo que os seus adversários fiquem escondidos nos cantos da tela e fujam da luta. Com todas estas qualidades, o mundo que se prepare para **Mortal Kombat 3**!

Previsto para junho

MUTANT CHRONICLES

PLAYMATES — **AÇÃO**

MEGA **SNES**

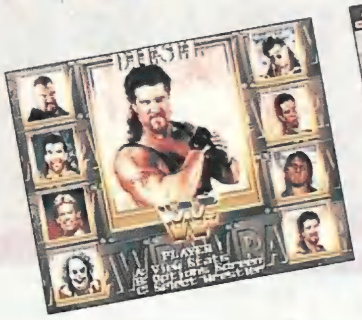
Ficção científica com seis fases para um ou dois jogadores simultâneos da Playmates, a mesma softhouse de **Clayfighters** e **The Lost Vikings**. Você utiliza elementos de shooting e uma espada para destruir as forças que representam a Legião do Mal. Com um visual totalmente futurista e jogabilidade de ação/aventura. Nota Dez!

Disponível em agosto

WWF RAW

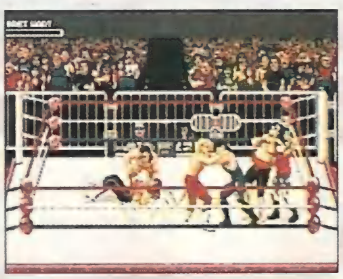
ACCLAIM — **LUTA LIVRE**

32X



O último **WWF** lançado pela Acclaim. Esta é a primeira versão deste jogo para 32X. A estréia no novo console traz boas surpresas, apresetando muito mais que os golpes usuais, do tipo joelhadas, cabeçadas e martelos. Há também um lutador secreto, novos movimentos para imobilizar o oponente e muitas armas ilegais que podem ser usadas para sacanear o inimigo, como as cordas do ringue.

CD
Disponível no 2° trimestre de 95



BRAIN DEAD 13

READY SOFT — **DESENHO INTERATIVO**

SEGA CD **SATURN** **3DO**
P.STATION **JAGUAR**

Jogo assinado pela mesma equipe de **Space Ace**, a ReadySoft, especilista em aventuras animadas. A estrela desta vez é Lance, um guru dos computadores. As coisas começam a piorar para nosso herói, quando ele é chamado ao castelo do Dr. Nero Neurosis. Depois de consertar os computadores, Lance descobre o plano do cientista de conquistar o mundo. Para acabar com a ameaça, Lance tem de enfrentar Fritz, metade-homem, metade animal, treinado para destruir invasores. O castelo reúne todos os tipos de surpresas, incluindo monstros como FrakenJock e Draculette. Som orquestrado digital e animação de tirar o fôlego.

Já disponível para Sega CD e 3DO. Previsto para o 2° semestre para Saturn, Playstation e Jaguar CD

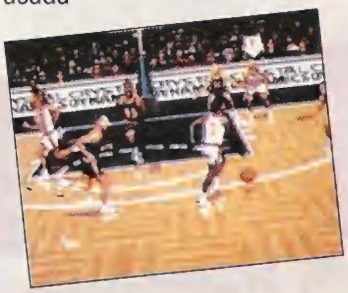
SLAM' N' JAM '95

CRYSTAL DYNAMICS — BASQUETE

3DO

Basquete corrido, disputado entre duas equipes de cinco jogadore. Com perspectiva 3D, personagens extremamente realistas (mostrados em tamanho duas vezes maior que o do 16 bits), comentários de Van Earl Wright (da rede de televisão CNN), e replay instantâneo com múltiplos ângulos de câmera. A tecnologia Rotoscope foi usada

para reproduzir os movimentos dos jogadores com precisão. No jogo pode-se pedir tempo, mudar telas e fazer substituições.



CD
Já disponível

THEME PARK

ELECTRONIC ARTS — ESTRATÉGIA

MEGA

Disney World, Epcot Center, Beto Carrero World? O que você acha de criar o seu próprio parque? Numa ação-simulação no estilo de **Sim City**, **Theme Park** já é popular no PC e promete arrasar os corações dos gamemaníacos. Você tem de planejar eventos, posicionar os estandes, organizar segurança, cuidar da bilheteria...

Já disponível

VR VIRTUA RACING

TIME WARNER INTERATIVE — CORRIDA

SATURN

Não se assuste ao ver o nome **Time Warner's VR Virtua Racing**. A Time Warners planejou um disc a la Virtua Racing que faz seus predecessores comerem poeira. A versão para dois jogadores oferece dez trilhas (as três originais do arcade e novas como Cascats na Amazônia e Surfers) e cinco carros (Kart, esporte Coupê, Protótipos, Fórmula Moderna e fórmula 1960). Os três

modos de corrida incluem o Arcade, similar ao do fliper; Grand Prix (corrida contra 15 escuderias) e Pratice. Sequências de cinema e ação em alta velocidade.

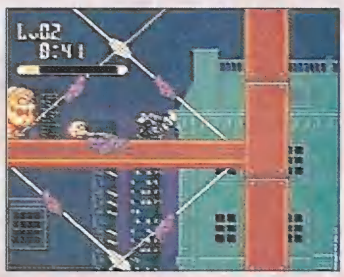
CD
Já disponível no Japão

S.W.A.T. KATS

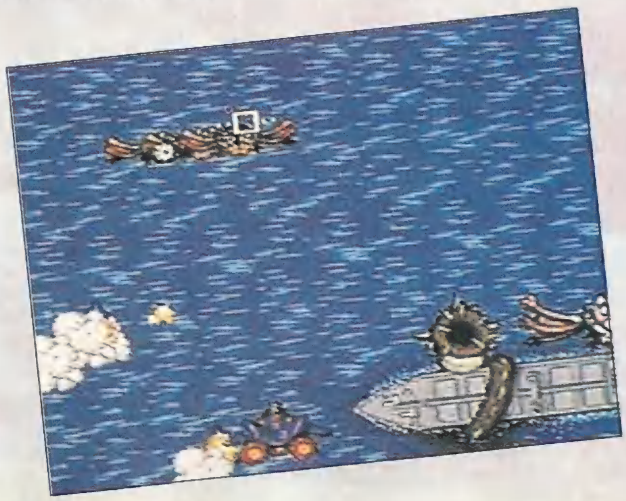
HUDSON SOFT — AVENTURA

SNES

Baseado no desenho de Hannah Barbera, este cart de ação/aventura traz os **SWAT KATS**, os gatunos mais aloprados do pedaço. Gráficos em estilo cartoon com efeitos em Mode 7, trilha rockn' roll e quatro estágios de luta. Yeah!



Previsto para junho



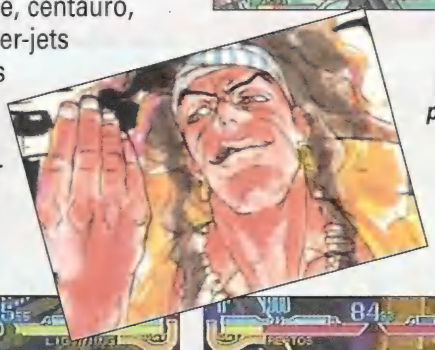
CYBERBOTS

CAPCOM

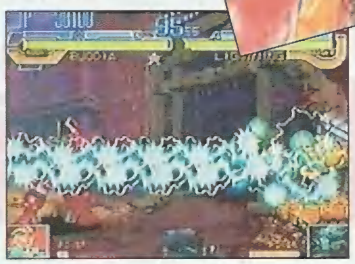
ARCADE

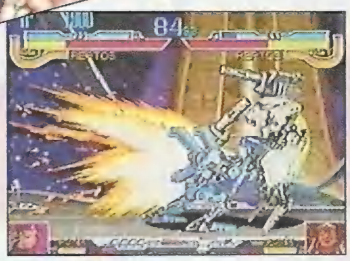
LUTA

Versão mano-a-mano do jogo **Armored Warriors**. **Cyber Bots - Full Metal Madness**, apresentando doze robôs bem bacanas e seis pilotos. Dependendo do piloto que você escolher, a história muda de rumo. Os controles a sua disposição são um direcional e quatro botões. Dois botões são para ataques manuais, um para armas e um para os jatos. Apertando os dois botões de ataque, a máquina começa a acumular uma barra auxiliar e se ela estiver cheia... Bem você já viu este filme várias vezes. As armas e os jatos gastam suas respectivas energias. Os robôs possuem quatro formatos básicos e cada um deles possui três variações, totalizando doze. As partes móveis se dividem em humanóide, centauro, esteiras e hover-jets (voador). Mais um jogo pra metaleiro nenhum botar defeito, com qualidade Capcom.



Previsto para junho





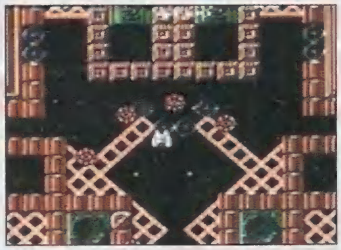
CARAVAN S. COLLECTION

HUDSON

SNES

TIRO

A Hudson promove todo ano no Japão um campeonato de videogame. Nesta coleção para SNes, a empresa traz seus hits mais quentes: **Star Force**, **Star Soldier** e **Hector '87**. São todos jogos de tiro consagrados e a disputa pelas maiores pontuações são quentíssimas. Todos eles possuem infinitos bônus escondidos. Os jogos do gênero se tornaram sofisticados, mas nada se compara aos da Hudson quando o negócio é tiro, velocidade e diversão!



2 Mega
Sem previsão de lançamento

HYPER F. SOCCER

HUMAN

P.STATION

FUTEBOL

Muitas novidades na versão para Playstation deste clássico. Pontos de visão múltiplos e gráficos animais.

CD
Sem previsão de lançamento

SIM CITY 2000

SEGA

SATURN

SIMULAÇÃO

Grande sucesso de PC e Mac. Você é o prefeito e vai tentar construir e organizar uma cidade. Agora você vai saber como é difícil governar!

CD
Sem previsão de lançamento

MYSTIC ARK

ENIX

SNES

RPG

Sequência de **7th Saga**, **Mystic Ark** é um RPG bem surrealista. Antes de as pessoas nascerem, elas passam por uma ilha com um portal para sete mundos. Somente quem passar pelos obstáculos tem o direito de vir ao mundo real. No mundo de **Mystic Ark** existem 7 arks (espíritos) que, se devolvidos aos respectivos bonecos, voltam a sua forma original e o ajudam na sua aventura. Pode-se usar os arks em itens e monstros, trazendo outros efeitos. Além da parte RPG, há elementos de adventure e quebra-cabeças necessários para terminar o jogo. **Mystic Ark** vai exigir paciência e inteligência, mas o esforço vai valer a pena.

32 Mega
Previsto para julho

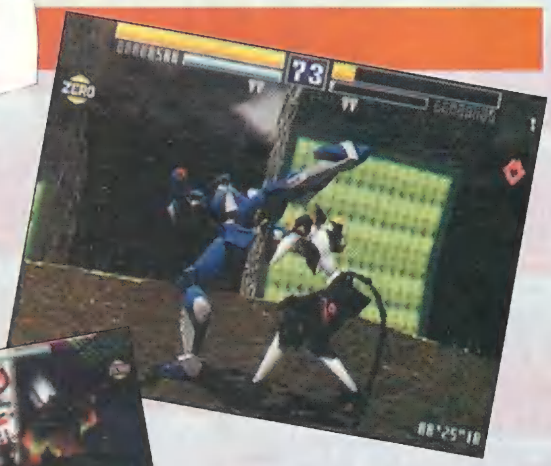
ZERO DIVIDE

ZOOM

P.STATION

LUTA

Mais um jogo de luta poligonal para PlayStation depois de **Tohshinden** e **Tekken**. Agora os lutadores são robôs em vez de pessoas. Além de tudo que você já viu por aí, **Zero Divide** traz elementos revolucionários. Existe uma barra de equilíbrio para cada lutador. Se ela zerar, o robô cai. Além disso, cada peça que compõe a armadura tem uma certa resistência. Se ele quebrar, seus danos no ponto quebrado serão bem maiores. Essa parte lembra **Cosmic Carnage**. Se cair do tablado, você perde o round, mas se apertar o botão na hora certa, se agarra no tablado e volta para o ringue. Bárbaro!



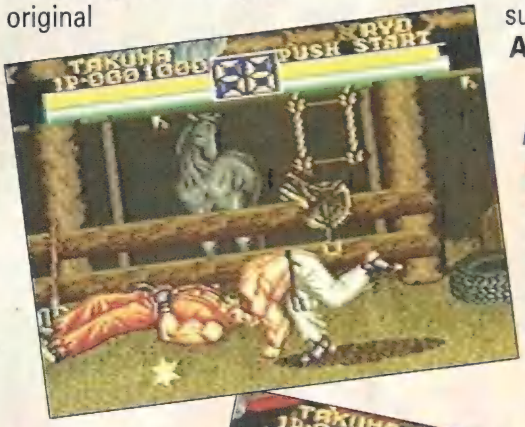
Sem previsão de lançamento

SNES

Por Baby Betinho

Este deve ser o último jogo de Neo Geo a ser convertido para SNes. A Saurus fez uma conversão convincente. O efeito zoom está rápido e bem suave. A velocidade do jogo é normal e não há como acionar outras como no Neo Geo. Os golpes da versão original estão presentes, sem cortes. As diferenças: os lutadores estão bem menores, o que é inevitável, uma vez que o original tinha 178 Mega e um processador de sprites poderoso. Alguns quadros de animação também foram cortados e as poses dos lutadores nas vitórias sumiram. **Art of Fighting 2** de SNes possui algumas exclusividades, como o modo VS no sistema de times. Cada jogador forma um time de 5 integrantes e manda ver. A melhor notícia é que o chefão Geese Howard pode ser acionado com um comando especial. Demais!

DICA: neste bonus stage, detone os caras com uppercuts (R+X)



DICA: a tática do arcade funciona bem. Basta correr e, quando chegar perto, arremessar rapidamente e ...

...jogar uma magia sobre o inimigo quando este levantar. Ele não fica tonto como no original para Neo Geo, mas é uma boa tática

TAKUMA SAKAZAKI

Kooh Ken: ↓↘→ + X
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + Y
Zanretsuken: →←→ + X
Shorankyaku: →↘↓↙← + Y
Kijingeki: ↓↙← + X
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + X
Ryuko Rambu: ↓↘→←→ + XR

JACK TURNER

Super Knuckle Peart: ↓↘→ + X
Super Drop Kick: ↙↗ + Y
Brain Shock Butt: →←→ + Y
Dynamite Lariat: →←→ + X
Bomber Dance: ↓↙← + X
Super Hip Attack: ←→↘↓↙← + Y
Hell Diving: →↘↓↙← + X

TEMJIN

Tatsumakigeki: ←↙↓↘→ + X
Raigekidan: →↘↓↙← + X (perto)
Kidanhei: ↓↘→ + X
Daisharin Nage: →↘↓↙← + Y (perto)
Rengekikenkyaku: ↓↙← + X
Mouko Gouretsu Hasaidan: ←→←↙↓↘ + X
Temjin Rambu: ↓↙←→↘↓ + XR

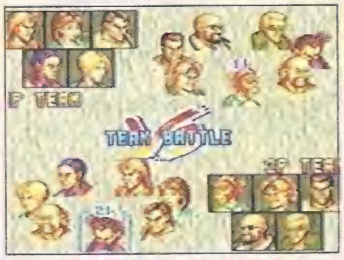
MR. BIG

Grand Blaster: ↓↘→ + X
Cross Diving: ←↙↓↘→ + X
Drum Shot: ↙→ + X
Spinning Lancer: ←→↘↓↙← + Y
Blaster Wave: ←↙↓↘→← + X
Rising Spear: ↓↘→↘↓↙← + X

ART OF FIGHTING 2 — **4.0**

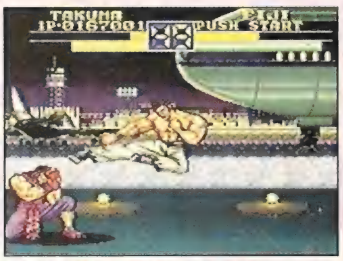
SNES	
SAURUS	
32 Mega - 12 Fases	
2 Jogadorers simultâneos	
Luta - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



A versão SNes vem com a opção Neo Team VS, um sistema a la King of Fighters

NOTA: o último golpe da lista de cada lutador é o fatal e só pode ser acionado com a energia piscando



***DICA:** Ryo, Robert e Takuma podem matar o inimigo só com Hien Shippukyakus*

Aprenda a usar o super death blow nos bonus stages

LUTE COM GEESE HOWARD

Usar Geese Howard? No logo da Saurus digite ↙→↘↓↙←↘ + YR. Entre na tela de VS e detone a vontade com o chefão.

O logo começa a girar se a dica for inserida corretamente

Geese pode acionar os fatais sem depender da energia

Explosion Ball: ↓↘→ + Y
Reppuken: ↓↙← + X
Circle Slash: ↓↘→ + X
Deadly Lava: ↘←↙↓↘→↙ + YR ou XR

RYO SAKAZAKI

Kooh Ken: ↓↘→ + X
Aerial Kooh Ken: ↓↘→ + X/Y no ar
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + Y
Zanretsuken: →←→ + X
Kohou: →↓↘ + X
Renbuken: ↓↙← + X
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + X
Ryuko Rambu: ↓↘→↘↓↙← + R

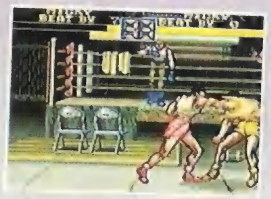
EIJI KISARAGI

Kikouhou: ↓↘→ + X
Ryueijin: ↓↑ + X
Ten'makyaku: ↙→ + Y
Kasumi Giri: ↓↙← + X
Koppa Giri: →←→ + X
Renkenkyaku: ↓↙← + Y
Zantetsu-ha: ↓↘→↘↓↙← + X
Zantetsu Tchoruiken: ←↙↓↘→↘↓ + Y

ROBERT GARCIA

Ryugekiken: ↓↘→ + X
Hien Shippu Kyaku: ↙→ + Y
Gen'eikyaku: →←→ + Y
Ryuga: →↓↘ + X
Hien Ryuijinkyaku: ↓↙← + Y no ar
Renbuken: ↓↙← + X
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + X
Ryuko Rambu: ↓↘→↘↓↙← + R

MICKY ROGERS



Burning Upper: ↓↘→ + X
Rolling Upper: ↓↘→ + Y
Chopping Right: ↓↙← + Y
Crazy Upper: ↓↑ + X
Combination 1: ↓↙← + X
Combination 2: ↓↙← + XR
Planet Gale: →←↙↓↘→ + X
Rush Bomber: ↓↙←↙↓ + X

JOHN CRAWLY

Mega Smash: ↓↘→ + X
Flying Attack: ↓↙← + X
Spiral Leg Bomber: ↓↑ + Y
Overdrive Kick: ↓↙← + Y
Mega Smasher: →←↙↓↘→ + X
Atomic Smash: →←↙↓↘→ + YR

LEE PAI LONG

Iron Claw: ↓↘→ + X
Hyakuretsu Ken: →←→ + X
Katchu Yousougeki: ↓↑ + X
Katchu Mouwankyaku: ↓↙← + X
Vacuum Claw: →←↙↓↘→ + X
Katchu Hiensou: ↓↙←↙↓↘→ + X

KING

Venom Strike: ↓↘→ + Y
Tornade Kick: →←→ + Y
Trap Shot: ↓↑ + Y
Moushukyaku: ↓↙← + Y
Double Strike: →←→↘↓ + Y
Surprise Rose: ←→↘↓↙ + YR

YURI SAKAZAKI

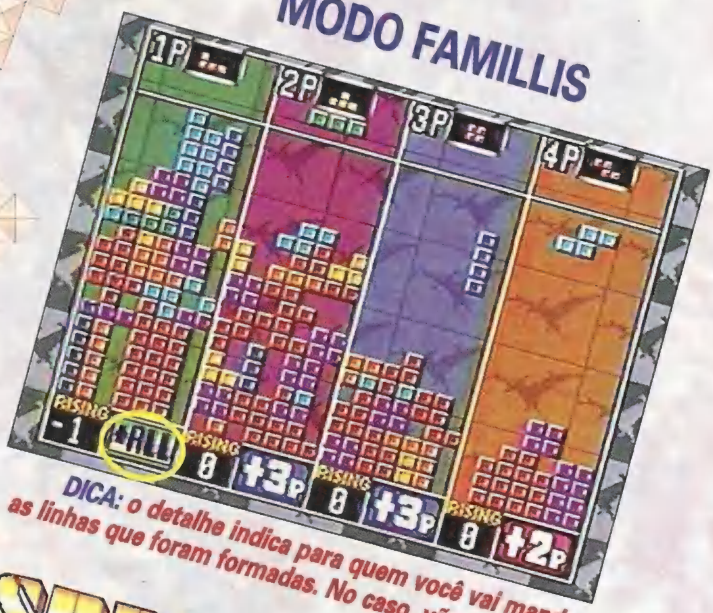
Kooh Ken: ↓↘→ + X
Saifa: ↓↙← + X
Hyakuretsu Slap: →←→ + X
Raiohken: ↓↘→ + Y
Embukyaku: ↓↙← + Y
Haoh Shoukouken: →←↙↓↘→ + X
Hien Hououkyaku: →←→↘↓↙← + YR

SNES

Por Marjorie Bros

Se você anda pelos cantos, largado, com bafo de bode, é hora de apelar para um anti-depressivo inventado pelos russos e aprimorado pelos americanos: **Tetris 3**. Ligou, é só alegria! A BPS aprontou rapidinho o 3º **Tetris** para o SNes. São quatro modos de apavorar, com missões para todos os gostos. O modo Magicallis, por exemplo, lembra muito o Bombliss, em que você tem de fazer o máximo de linhas de cores iguais. No Sparkliss, você forma linha através de condutores elétricos. O modo Famillis abre o jogo pra toda galera de casa, com a opção para 4 jogadores simultâneos. Não podia faltar o **Tetris** original para fechar o baile.

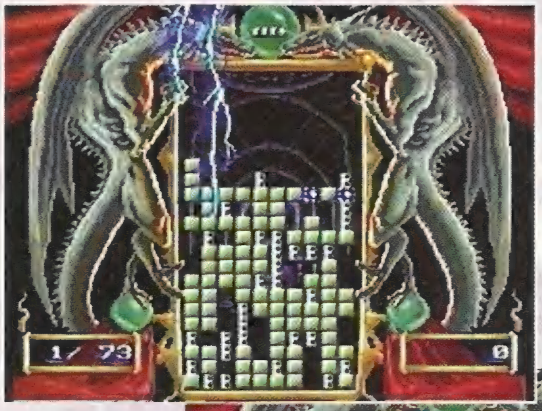
MODO FAMILLIS



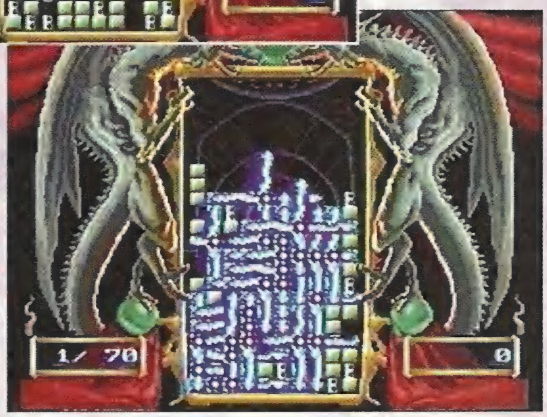
DICA: o detalhe indica para quem você vai mandar as linhas que foram formadas. No caso, vão para todos

SUPER TETRIS 3

MODO SPARKLISS



DICA: procure fazer o máximo de linhas (o ideal é fazer um Tetris). Assim os raios terão maior alcance

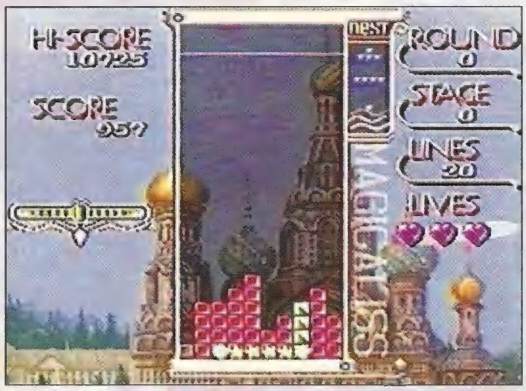


DICA: procure espalhar os condutores em locais estratégicos. Juntando quatro (2x2) você faz um condutor grande

MODO TETRIS

O velho e simples Tetris, o original, não poderia ficar de fora

MODO MAGICALLIS



DICA: ao fazer linhas de cores correspondentes, as peças da mesma cor espalhadas somem. As peças cinza se transformam na cor original que foi apagada. Para mudar as peças cinza de cor, gire-as

SUPER TETRIS 3 — **4.0**

SNES

BPS

8 Mega - Fases N/D

4 Jogadores

Quebra-cabeça

GRÁFICO	4
SOM	3
DIFICULDADE	4
FUN FACTOR	5

1 2 3 4 5

Por Marcelo Kamikaze

YU YU HAKUSHO

ESPECIAL EDITION

Mais um jogo baseado no desenho animado. Para SNes existem quatro versões deste jogo: duas de luta e duas de, digamos, ação. **Yuyu Hakusho Special Edition** pertence a este último grupo. O jogo lembra um jogo de luta, mas o esquema é bem diferente. O que aparece na tela são demos em vez de "bonequinhos".

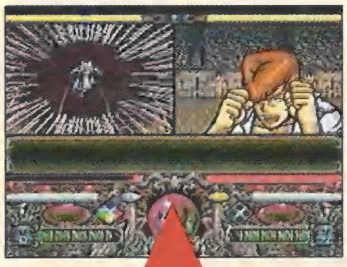
SUPER GP DICA: na tela acima digite BABYBABY. Se ouvir uma voz, está ok!

Coloque o cursor em alguns lutadores e aperte L para transformá-los

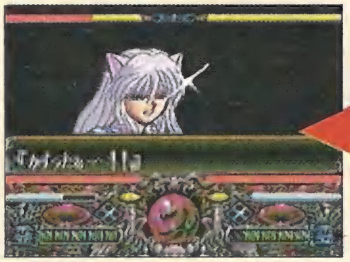
GUERRA DE COMANDOS

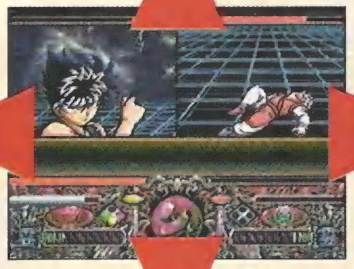
São 17 lutadores disponíveis e 3 deles são capazes de se transformar. A combinação do direcional com os botões resulta em diversos movimentos. Uma vez digitados os comandos, uma demo correspondente aparece e há o conflito dos comandos do jogador 1 e do 2 (ou a CPU). Há uma hierarquia nos movimentos, tipo o movimento A ganha do B mas perde do C. Se a condição for a mesma, a sorte vai decidir. Isso lembra alguns RPGs. Bom, como se viu, é meio difícil classificar este jogo. Jogue e confira você mesmo.

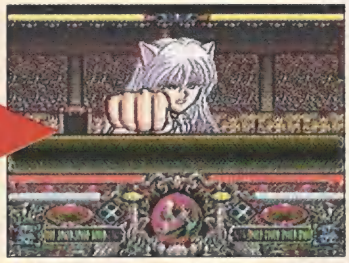
DICA: a tática fulminante. Elevar o poder das magias e arrebentar os inimigos com golpes desse tipo



DICA: carregue o direcional para cima e: X para pular e A, B ou Y para habilidades







DICA: para trás + botões faz acionar defesas como bloqueio e esquiva

Carregar para frente e apertar o botão resulta em socos

DICA: coloque para baixo e botão. Isso permite usar os especiais de cada personagem

白書

YUYU HAKUSHO SPECIAL	3.8
SNES	
NAMCO	
16 Mega - 20 Lutadores	
2 Jogadores simultâneos.	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por Doctor Zombie

STAR TREK DEEP SPACE NINE
CROSSROADS OF TIME

Apesar de ter uma certa ação, este jogo introduz um estilo de quebra-cabeças que requer paciência e concentração. ***Deep Space Nine*** é uma estação espacial gigante que fica perto do planeta Bajor. Liderada pelo Commander Benjamin Sisko, esta estação possui posição intergaláctica que integra vários tipos de raças. Incorporando Sisko, você tem 8 missões e revirando DS9 terá de procurar por itens escondidos. Além disso, existe a chance de pilotar um Federation Cruiser durante uma tempestade de meteoros.

A jogabilidade é razoável, mas logo se torna repetitivo andar várias vezes por fases bem parecidas. As lutas são simples e os sprites são bem grandes e feitoscom cuidado.

DICA: permaneça na cola da nave Cardassian, e deixe-a bater nos meteoritos, garantindo seu escudo

DICA: no topo da primeira fase nas Katakombs, dê um pulo longo segurando para cima. Assim, você se agarrará no extremo do outro lado

DICA: fale mais de uma vez com todo mundo que encontrar. Geralmente, eles dizem coisas diferentes quando você volta

Infelizmente os controles não são dos melhores, especialmente em situações que requerem pouco tempo para agir. Os efeitos sonoros não têm nada de mais, mas a trilha sonora techno-electronic irrita um pouco e você, com certeza, diminuirá o som. Os fãs de verdadeiras aventuras vão preferir outras opções deste estilo, mas Deep Space Nine não deixa de ser autêntico.

STAR TREK DEEP SPACE NINE

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	2.5	3.5	3.0	Ajustáv.

Preço: US$ 58,00
8 Mega
Disponível em julho
Ação/aventura
1 Jogador
Passwords
Side scrolling

O negócio é voltar ao passado nesse jogo que mistura ação e aventura

Por Bonehead

Se você pensou que jogos como **Joe 'n' Mac** estavam extintos, você se enganou.

PREHISTORIK MAN

jogos pré-históricos de 1992. Infelizmente, os controles limitam a diversão. Enquanto você há uma variedade de habilidades, como pilotar uma asa delta, estes são difíceis. Você pode pular uma vez sobre inimigos rastejantes para matá-los, mas isto fica mais difícil se fizer a mesma coisa com mais de um. Os sons e os gráficos não passam de razoáveis. Os cenários tropicais são coloridos, tipo desenho-animado. Os personagens são grandes e com movimentos firmes. Os efeitos sonoros adicionam humor à ação, em especial os rugidos e gritos de Sam. Se **Joe 'n' Mac** pareceu fraco e você quer uma viagem nostálgica para a pré-história, confira **Prehistoric Man**. Talvez os veteranos percebam como o SNes está ultrapassado.

DICA: quando deixar a caverna em Ancient Bridges, corra para a esquerda para pegar o machado e depois volte para encarar os inimigos

DICA: na High Jungle, ande sobre as aranhas para a direita e, em seguida, pule atrás da parede para achar uma caverna secreta

Neste novo jogo pré-histórico, você é Sam, um homem das cavernas, que vive em busca de hamburgers, batatas fritas e sundaes pelas florestas. Sam mata os inimigos com sua clava e pode correr e escalar rochedos. A ação é simples e os inimigos são fáceis, lembrando os

PREHISTORIK

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
3.0	3.5	2.5	3.0	Ajustáv.

Preço: US$ 55,00
Já disponível
Ação/aventura
1 jogador
23 Fases
Visão lateral
Multiscrolling

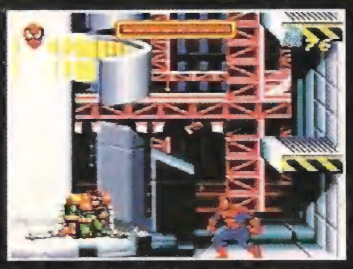
SNES

Por Toxic Tommy

Spider-Man está de volta em duas versões de 16 bits, para SNes e Mega Drive. Apesar de serem virtualmente idênticas, a de SNes tem um toque especial.

QUARTETO FANTÁSTICO

Na sua nova aventura, Spider-Man conta com a ajuda dos fabulosos Fantastic Four para



DICA: o fluído de teia e o reator de força podem ajudar a derrotar o Doctor Ock

enfrentar uma gangue de supervilões. O jogo é muito mais estratégia do que ação, e isto é mau, pois seus principais inimigos, como Doctor Octopus, Rhino, Lizard estão prontos para atacar

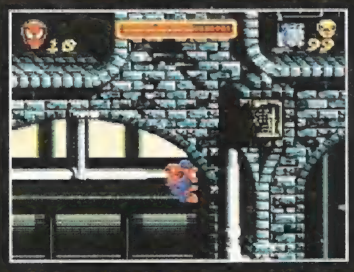
DICA: ao enfrentar o lagarto no Sewer, não tente acertá-lo enquanto ele estiver no chão

forte. Tirando o chefe Doc. Ock., o resto dos inimigos são previsíveis e limitados. O verdadeiro desafio está em passar de fase, essa é a hora em que você vai gastar um certo tempo para achar as saídas.

SUPER SPIDER-MAN

Apesar dos golpes serem os de sempre, os controles mostram os

DICA: o power-up no Sewer é acessível do Laboratório, do Contruction Site e do Coney Island. Procure sempre por eles



DICA: é difícil alcançar o Human Torch. Tudo que você precisa está nesta tela

DICA: a habilidade de escalar paredes e o teto economiza fluído de teia em algumas áreas

repertório de músicas, mas os efeitos não são lá essas coisas. *Spider-Man* faz o que uma aranha faz, mas nada é melhor que suas próprias histórias em quadrinhos. O jogo, no máximo, pode ser um bom passatempo enquanto a próxima edição dos quadrinhos não vem sossegar a galera.

poderes de Spider-Man, pois demonstram com sucesso o que ele pode fazer. Você pode dar um soco ou uma combinação, chutar e dar uma voadora, também podendo atirar teia, mas o alcance dela é curto. Os Fantastic Four aparecem para ajudar com power-ups. O número de movimentos é o grande destaque dos gráficos fortes e bem detalhados. O jogo tem um bom

Os inimigos de Spiderman escaparam de Ravencroft

THE FANTASTIC 4

Senhor Fantástico

A Mulher Invisível

O Coisa

O Tocha Humana

SNES
SPIDER-MAN
Acclaim

Este é um grande Spider-Man para fãs mais ou menos fiéis, mas a ação deixa a desejar e faz ter saudade dos heróis nas páginas dos quadrinhos. O destaque são os gráficos.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	4.0	3.5	AJUST.

US$ 75,00
Já disponível
Ação/Aventura
1 jogador

5 fases
Visão lateral
Multiscrolling

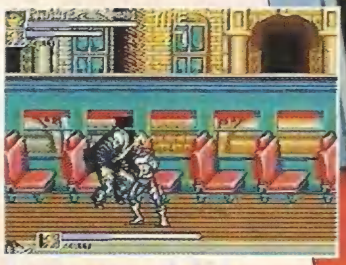
THE PUNISHER

Por Lord Mathias

Punisher é o personagem mais animal e matador que a Marvel já bolou. Perto dele, o Charles Bronson é uma moça. A Capcom, que lançou este game para o arcade há uns dois anos, aposta na versão Mega Drive para ressuscitar este sucesso.

JUSTIÇA NO DEDO

A história de Frank Castle é marcada por uma tragédia: a morte de sua mulher e filhos depois de presenciarem um assassinato. Com isso Frank deixou sua carreira de oficial da marinha norte-americana e transformou-se no mais temível justiceiro de todos os tempos. Com sede de vingança, ele passou a exterminar qualquer tipo de criminoso. Seu poder de destruição despertou a atenção de Nick Fury, um agente da Shield, que o chamou para dar cabo de criminosos internacionais.

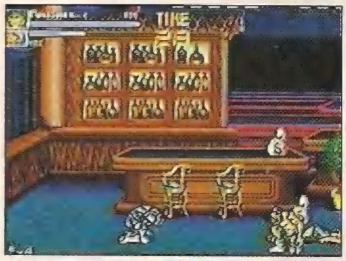


Para vencer o 1º chefe, agarre-o e solte o braço

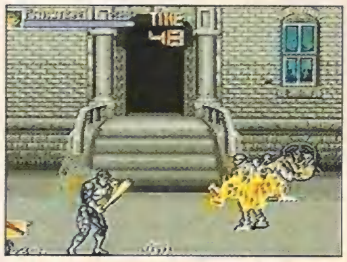
Quebre a porta para salvar as moças que estão nas celas

VIVA A LUTA

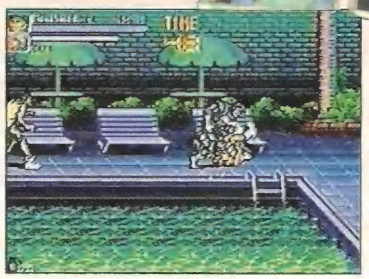
Antes da explosão de **Street Fighter** e **Mortal Kombat**, os jogos de luta seguiam a fórmula do clássico **Double Dragon**: side-scrolling com muitas telas e inimigos. Em sua estréia no gênero, com **Final Fight**, a Capcom mostrou-se expert em jogos de luta, o que confirmou com **Street**. The **Punisher** foi o primeiro jogo de luta a contar com armas e golpes simultâneos. Dois jogadores podem rachar a tela com Punisher e Nicky Fury. Para chegar ao chefão King Pin, você tem de atravessar seis fases, fora os bonus rounds, destruindo barris para ganhar pontos. As fases estarão lotadas de capangas armados até os dentes. No Mega, os gráficos perderam muito, alguns bônus do arcade foram eliminados e o som é uma caca. Mas os golpes e a jogabilidade continuam fulminantes!



DICA: 2 toques à frente + soco para rolar e acertar o inimigo



DICA: pule e dê o Special Move no ar para soltar a granada

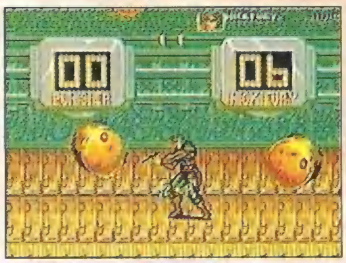


DICA: agarre o inimigo e aperte o Special Move

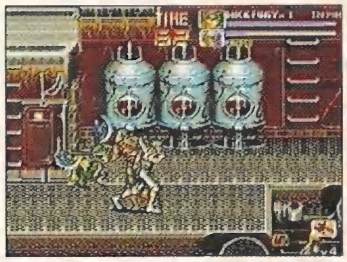
Quando estiver com a arma, atire à vontade, as balas não acabam

Depois de detonar os Cyborgs, veja tudo à distância: ele se auto-explodem

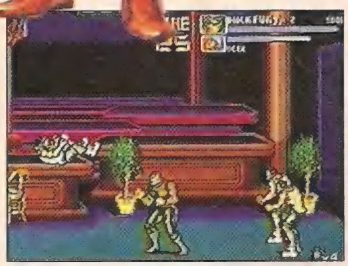
Colha o maior número de itens possível para conseguir fazer uma boa pontuação



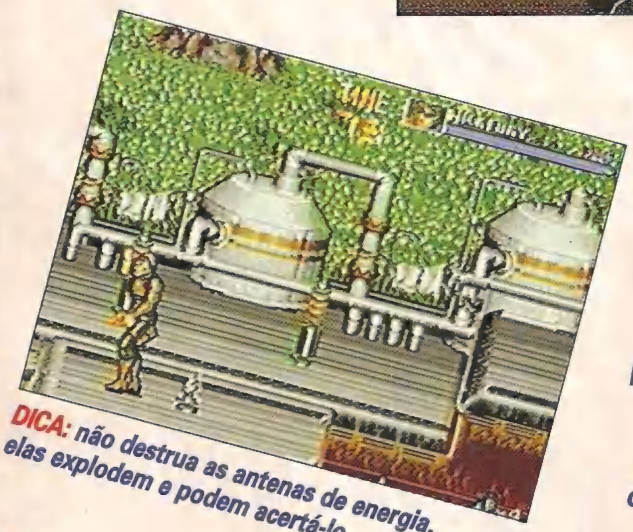
Outra vez a pontuação: pegue quantos barris puder



Seja rápido, muita gente quer seu sangue

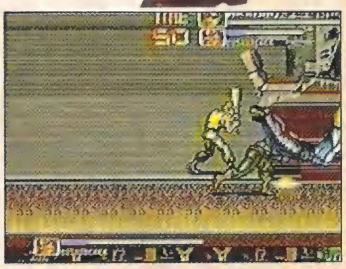


Para jogar com Nick Fury, vá ao options e faça a mudança

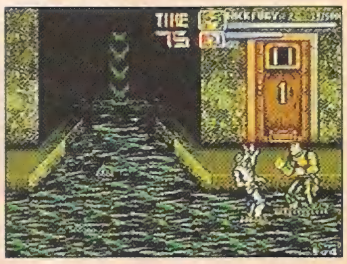


DICA: não destrua as antenas de energia, elas explodem e podem acertá-lo

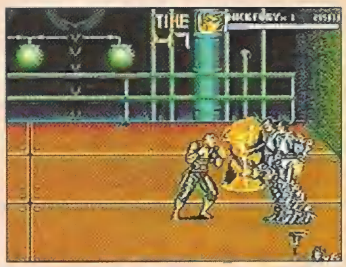
Com esse cara, o negócio é não dar chance a ele de se levantar



Aqui, o lance é cair na água para encontrar os itens de que você precisa



DICA: quando estiver na floresta, pule os barris rolantes para que eles não roubem boa parte de sua energia



Mais Cyborgs: fique longe de explosões e braços longos

DICA: aqui, a primeira coisa a fazer é quebrar o telefone. Depois, não vá babando pegar o frango. Enfrente primeiro os inimigos e, só depois de vencê-los, vá buscar o item para recuperar a sua energia. Faça sempre assim quando for pegar um item e houver inimigos por perto

THE PUNISHER **3.8**

MEGA

CAPCOM

16 Mega - 5 FASES

2 Jogadores

Luta

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■

EXO SQUAD

Por Toxic Tommy

ExoSquad é um jogo de ação e aventura futuristas, baseado num desenho animado em que os humanos criaram uma raça de supertrabalhadores, chamada Neosapiens.

MAIS ESPERTO QUE OS ESPERTOS

As pessoas desta raça são mais espertas e mais fortes que os seres humanos e, por isso, pensam que são melhores e começam uma guerra. O *ExoSquad* é um batalhão de elite composto por seres humanos, que têm a função de lutar contra os Neosapiens.

Apesar de ter uma atmosfera obscura, o jogo foi feito para agradar os fãs do desenho animado. O desafio varia do muito fácil ao muito difícil. O jogo oferece três modes, tendo uma boa variedade. Há fases de tiro em veículos, em outras o batalhão usa trajes chamados E-Frames, que permitem que eles voem. Algumas fases possuem visão lateral e outras visão por trás. Você também pode jogar no Duel Mode contra um amigo ou o computador.

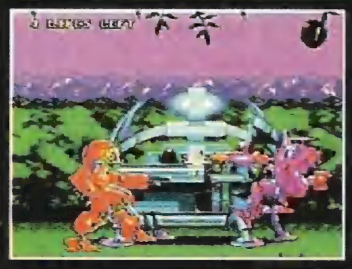
GAMEPRO DIRETO DOS USA

O visual é fantástico, porém cheio de ameaças

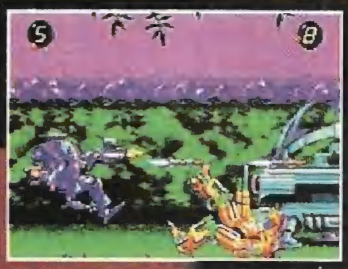
Assim que a batalha começa, o ExoSquad já enfrenta dificuldades. Na fase Space-shooter, você deverá bloquear os meteoritos e mísseis que os NeoSapiens lançaram.

AR E TERRA

As batalhas no um-contra-um oferecem uma mistura de luta aérea e terrestre interessante, apesar dos controles não serem muito rígidos. Estão presentes três personagens do desenho muito populares: Torres, Bronski e Lt. Marsh, que estarão no jogo mesmo se você não os escolher. Os personagens são os destaques dos gráficos, pois são bem coloridos e detalhados. Os sons são apenas razoáveis. Os efeitos sonoros fazem seu trabalho e as músicas combinam com a ação. *ExoSquad* é um bom jogo, mas no começo pode parecer bem difícil por causa da imprecisão dos controles. Para se reunir a esse batalhão é preciso muito senso de responsabilidade.

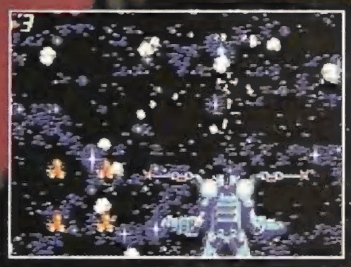


DICA: no começo das lutas contra o computador no Duel Mode, ele sempre começa com um ataque de arma. Pule ou abaixe na hora em que a luta começar



DICA: durante os duelos, seu inimigo não pode acertá-lo se você abaixar ou inclinar-se (para se inclinar, aperte ↓ e C)

DICA: segure o botão B enquanto Bronski se move, para sua arma ficar carregada para dar um supertiro



DICA: para sobreviver nas chuvas de meteoros, desvie pelo maior espaço entre eles

A SAGA DE EXOSQUAD

ExoSquad conhece Neosapiens

MEGA

EXOSQUAD

Exosquad conta com 3 modos para prender a atenção dos fãs de cartoons. Porém, os controles mal balanceados fazem a nave parecer um barraco voador.

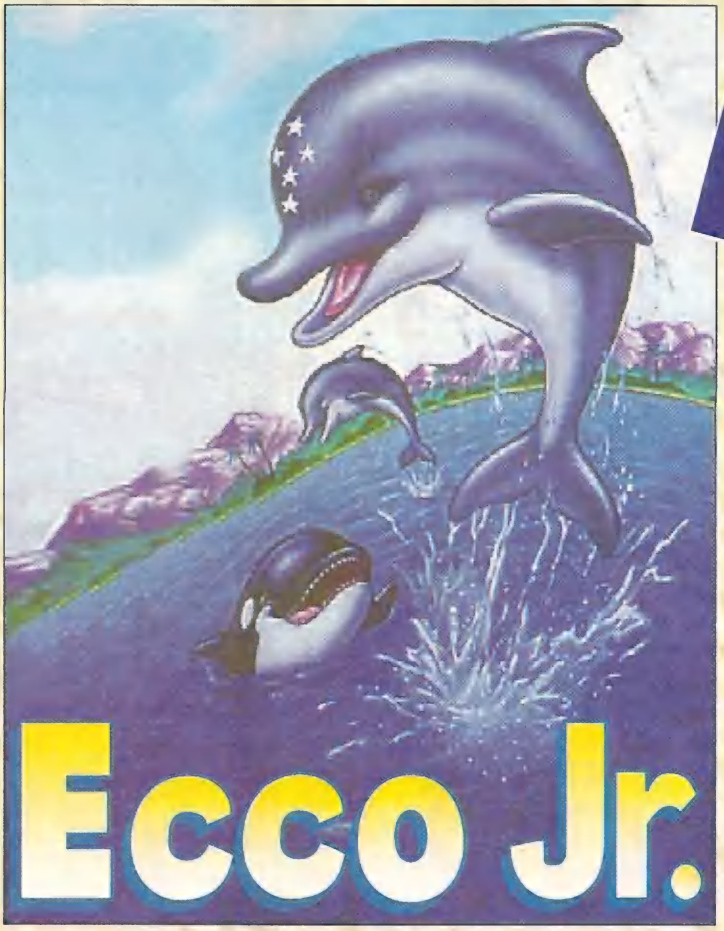
Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.5	3.0	3.5	INTER.

US$ 58,00
8 Mega
Disponível em julho
Ação/aventura

2 jogadores
Visão múltipla
Multiscrolling
Passwords

Por Marjorie Bros

Ecco Jr.

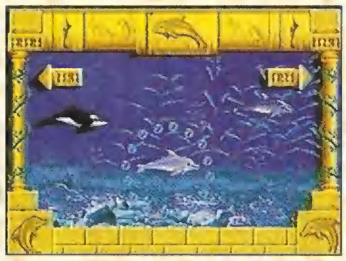


À primeira vista, **Ecco Jr.** é idêntico ao seu irmão mais velho e famoso. Os gráficos trazem belíssimas cenas de oceanos e vida marítima. Só mais tarde você descobre que esta aventura é dirigida a um público de até 7 anos de idade. Em cada um dos 18 estágios, você controla Ecco, seus amigos golfinhos ou uma cordial baleia assassina, por diferentes missões. As missões incluem desafios simples, como encontrar o tesouro, brincar de esconde-esconde e achar um ovo de tartaruga perdido. A jogabilidade não traz elementos de luta e Ecco e seus amigos, desta vez, são imortais.

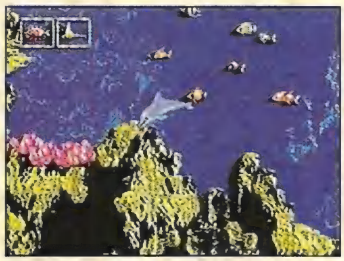
GOLFINHO JR.

Os controles de Ecco são simples de operar. Os gráficos não sofreram perdas: todas as criaturas e cenários de fundo mantêm o mesmo padrão gráfico das aventuras da saga. Como na série original de Ecco, a trilha sonora é responsável pelo clima New Age. **Ecco Jr.** é, sem dúvida, um jogo para crianças - basta olhar o manual no formato de livros para colorir. Mas chega em boa hora para quem não conseguia passar das primeiras fases do original.

DICA: aqui, encontre os anéis, leve-os um a um ao centro e faça a música tocar para sair da fase



Você pode escolher os dois golfinhos ou a orca



Acima estão indicados os amigos que você deve achar. Ache-os e procure a saída

DICA: atire em todos cristais. Ao acabar com eles, vá à saída

DICA: pegue o tesouro e fique longe dos golfinhos, eles roubam seu tesouro

DICA: empurre a pedra para pegar a bola. Depois, leva-a até a foca

ECCO JR. **3.5**

MEGA

SEGA

8 Mega - 18 Fases

1 Jogador

Quebra-cabeças

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

Por Bacon

STAR TREK DEEP SPACE NINE
CROSSROADS OF TIME

Este *Star Trek Deep Space Nine* pretende dar uma nova ação às antigas versões, que eram no estilo RPG. Só que, desta vez, testando sua paciência. Além dos gráficos e da atmosfera autêntica, não há nada de especial. É simples, repetitivo e só vai atrair os fãs do seriado da TV.

DICA: fale com todos ao menos 2 vezes na ponte e na Promenade

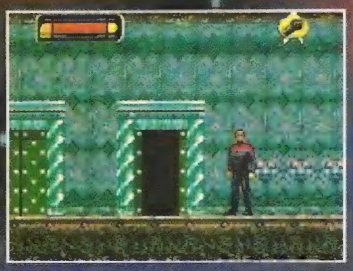
DICA: para conservar seu escudo, siga sempre reto na correnteza azul

GAMEPRO DIRETO DOS USA

RPG TERROR

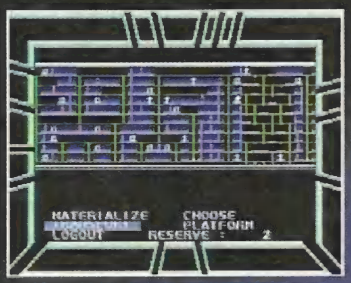
Você é o Commander Benjamin Sisko e desde o jogo início do jogo já está cheio de responsabilidades. Terroristas Bajoran colocaram granadas em volta da estação e uma nave de Cardassians está com problemas. Também no estilo RPG, você deve andar pela estação espacial e conversar com os tripulantes. Todo o elenco da série de TV está presente e você deve coletar informações para solucionar a trama. Conversando, você se envolve na ação de um intrigante episódio da série. Infelizmente, assim que descobrir sua missão você vai gastar os dedos para passar de algumas fases como a do Bajor Temple. Algumas coisas decepcionam, como matar os adversários e a fase do asteróide, que não é nada bem feita. Além disso, toda vez que você morre, tem de fazer tudo de novo e falar com todo mundo outra vez. Isto não é jogabilidade, é uma tortura! Os gráficos salvam o jogo da mediocridade. Cada personagem é representado por um sprite, com grandes detalhes, cada um com suas características psicológicas mais marcantes. Os cenários são vivos e bem feitos. As músicas são suaves e os efeitos sonoros não foram esquecidos. Os controles não foram valorizados, há poucos botões para várias funções. Os fãs de quebra-cabeças vão achar interessante solucionar as missões de DS9, mas quem gosta de ação não vai se empolgar muito.

DICA: para pular longe, segure ↗ e agarre o extremo das plataformas distantes



DICA: no bajor Temple, acenda todos os olhos para iluminar a sala e poder abrir as portas

DICA: no Nest os Vipers, pendure-se nas plataformas com trepadeiras



DICA: use a função Transport em metade da Phylon 3. No final, materialize a plataforma para buscar a última granada

DICA: para destruir este sensor distante no Pylon 3, segure o botão B para o Phaser ficar ativo direto. Enquanto isso, permaneça pulando

MEGA
STAR TREK DS9
Playmates

Entre nesta nova aventura Star Trek com muito cuidado. Embora os gráficos honrem a série, a jogabilidade é muito repetitiva e só vai satisfazer os mais insistentes.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	2.5	3.0	3.0	INT. Interm.

US$ 58,00
8 Mega
Disponível em julho
Ação/aventura
1 jogador
8 missões
Multiscrolling
Passwords
Continues ilimitados

COM TANTA MELECA, NÃO VAI DAR PRA DESGRUDAR DESSE JOGO.

Abra as janelas, ligue o ventilador, ponha o pregador no nariz! Boogerman, o super-herói mais louco e nojento acaba de chegar para Mega Drive. E você vai adorar as armas assassinas que ele usa contra os inimigos: puns arrasadores, arrotos asquerosos e melecas de nariz. São mais de 20 fases no meio de privadas, pilhas de lixo e outras gosmas. Tudo com gráficos perfeitos e definição de desenho animado. Agora, se você é daqueles que quando se identifica com um herói imita tudo o que ele faz, vê se manera. Pelo menos no elevador e na hora do almoço.

SEGA

Interplay

TEC TOY

©1994 Interplay Productions. Inc. Boogerman é marca registrada de Interplay Productions, Inc. Todos os direitos reservados.

FOX

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS CONHEÇA O AMAZONAS

Por Capitan Squideo

A Acclaim recicla seu aracnídeo favorito em mais um lançamento para Mega Drive. Apesar de não ser considerado um grande ação/aventura, **Spider-Man** deve agradar, e muito, aos fãs dos gibis. O jogo é a cara dos que acompanham os quadrinhos do Aranha, com participações especiais dos personagens que compõem a série.

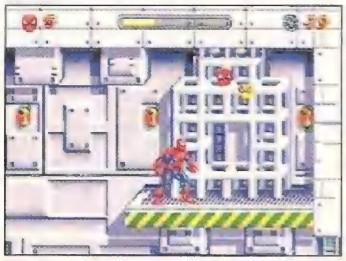
DICA: em Coney Island, atravesse a janela e acione este switch para ativar uma plataforma móvel à direita

DICA: com o uniforme azul e branco, o aranha está com invencibilidade temporária. É hora de atacar

ARANHA EM NOVA YORK

O Homem-Aranha está de volta às ruas de Nova York, procurando uma gangue de supervilões, como Venom, Rhino, Duende Verde e Ravencroft. É a sua chance de mostrar que é bom de briga! Através de parques de diversões, subterrâneos e edifícios você escala e usa as teias para enfrentar o crime organizado. Para restabelecer a ordem na Big Apple, nosso herói conta com novas armas (campos de força, raios, granadas) e suprimentos de power-ups, além de uma mãozinha de convidados célebres, como o Quarteto Fantástico. Os gráficos não chegam a impressionar, mas garantem a atmosfera de comic-book. Os sprites são grandes (principalmente as dos vilões) e os personagens bem animados. Cenários detalhados, inimigos criativos e cores vivas bombardeiam a tela,

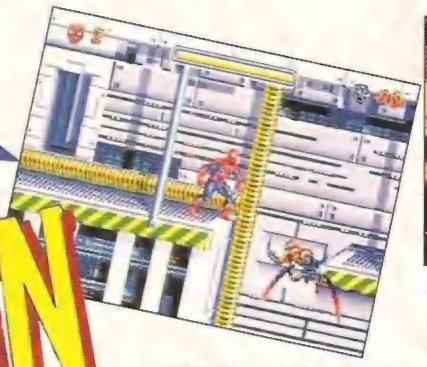
deixando a jogabilidade em segundo plano. Em contraste, os sons são rotineiros: uma trilha insignificante, efeitos sonoros primários, e nada de vozes digitalizadas. O destaque de **Spider-Man** vai para os controles, versáteis e com múltiplas escolhas de armas e habilidades do boneco. Tudo vai depender, como sempre, de quem controla. Equilibrar-se nas teias é algo que exige uma coordenação mínima, principalmente na hora de pular. Mais um game para a vasta galeria de jogos espetaculares baseados em criações da Marvel Comics, com fichas biográficas dos doze personagens desta versão. Pedida obrigatória para quem se amarra nas aventuras de Peter Park.



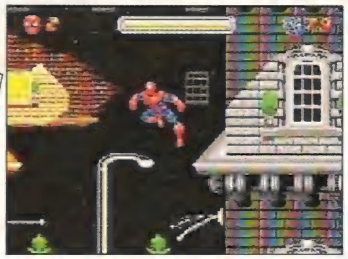
DICA: antes de enfrentar Dr, Octopus, colha estes itens aranhas na plataforma de cima do laboratório. Você terá armas poderosas para o duelo

GAMEPRO DIRETO DOS USA

SPIDER-MAN



DICA: posicione seus inimigos corretamente e derrube-os da plataforma com um só golpe



DICA: deslize pelos mastros horizontais para ganhar vidas extras

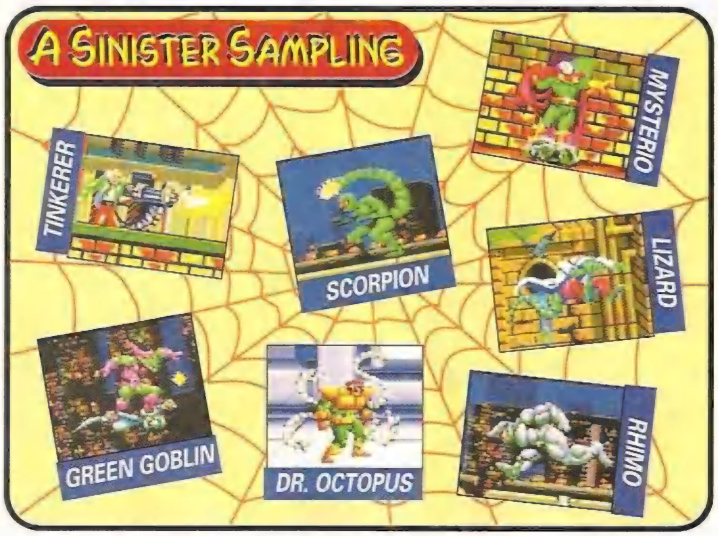
MEGA
SPIDER-MAN
Acclaim

O Homem-Aranha volta com novos power-ups gentilmente cedidos pelo Quarteto Fantástico e pela imaginação da Marvel Comics neste bom ação/aventura da Acclaim.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	3.0	3.5	3.5	AJUST.

US$ 65,00
Já disponível
Ação/aventura
1 jogador

5 fases
Visão lateral
Multiscrolling



DEVER DE CASA PARA AS FÉRIAS DE JULHO.

A Supergamepower está reservando uma surpresa para quem já detonou na escola e está no grid de largada para as férias: Supergamepower Especial de consoles. Pra começar: um histórico de arrepiar sobre o aparecimento do videogame, do Atari ao Ultra 64. Você vai conhecer os prós e contras dos consoles de última geração de 32 e 64 bits. E não pára por aí: os lançamentos mais alucinantes de jogos no Brasil e no mundo, dicas e fichas técnicas das características de cada jogo e console.

Como você pode ver, este Especial, além de superexclusivo, é especial mesmo. O verdadeiro guia para escolher seu novo console. Fera que é fera põe o dever em primeiro lugar.

SUPER GAMEPOWER SPECIAL

Não perca no final de junho nas bancas!

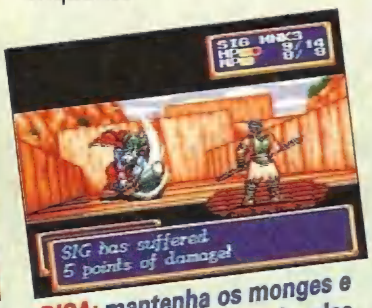
Apenas R$3,50

SHINING FORCE CD

Por Marcelo KamiKaze

Este RPG da Sega é cheio de ação, mas quem conhece seus antecessores para Mega Drive talvez não note muitas diferenças nesta versão para Sega CD. Ela é a soma dos dois **Shining Force** para Game Gear que saíram no Japão, com uma aventura extra. Na primeira aventura, Guardiana Shining Force precisa viajar para o reino de Cypress para salvar a rainha Anri, adormecida para sempre por Woldol. Na sua segunda expedição, Guardiana une as forças de Cypress para destruir o reino de Iom, que quer impor o Grande Mal. A jogabilidade não é nada nova para os iniciados em **Shining Force**: você se move de batalha em batalha, matando inimigos e desenvolvendo experiência enquanto melhora seu equipamento. Para avançar, você precisa planejar sua estratégia, mas mudar a dificuldade do jogo facilita.

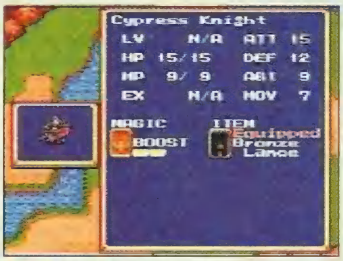
DICA: use o mapa para achar baús de tesouro (pontos verdes) e inimigos (vermelhos)



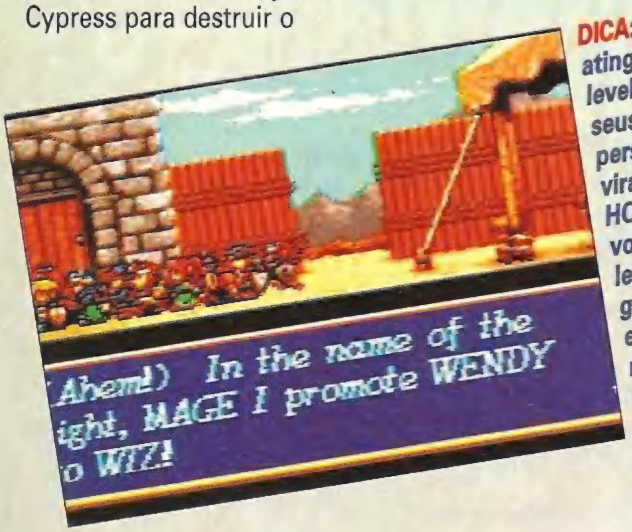
DICA: mantenha os monges e os curandeiros no fundo, eles são fracos defensivamente

DICA: se estiver em perigo, cante Egress ou use Angel Wing para escapar

DICA: fique atento aos inimigos que estejam usando anéis, eles podem ajudá-lo



DICA: antes de qualquer batalha, dê uma olhada nas estatísticas dos inimigos



DICA: ao atingir o level 10, faça seus personagens virarem de HQ para voltar ao level 1 e ganhar experiência no novo rank

BELAS BATALHAS

Graficamente, esta versão é igual às outras, mas as visões são excelentes, principalmente das batalhas. A tecnologia do CD melhora o som. Boas músicas e efeitos sonoros que adicionam energia ao jogo.

Um problema são os menus, que aparecem e desaparecem rápido demais. **Shining Force** está acima da média, mas quem procura algo novo não vai achar. Mas se você é paciente e gosta de simulação, **SF** é uma boa opção.

SHINING FORCE CD — **3.5**

SEGA CD

SEGA

CD - Fases N/D

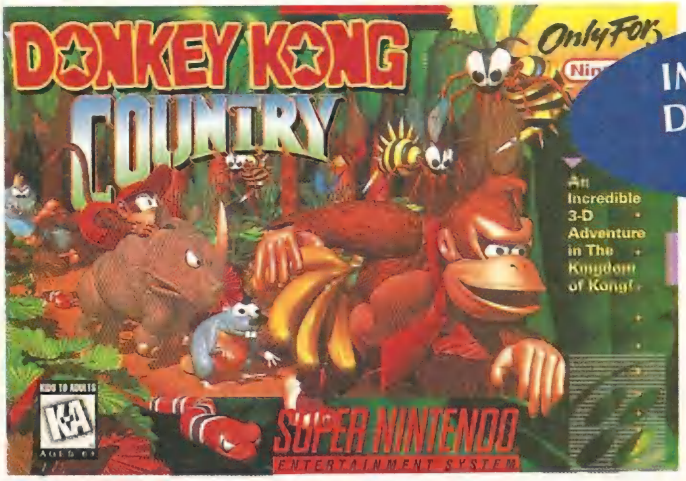
1 Jogador

RPG - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■	■		

FERAS EM PERIGO DE EXTINÇÃO!

Donkey Kong Country.
Mais de 6 milhões de cartuchos vendidos nos EUA, totalmente esgotado no Brasil. Aventura com 32 mega e 100 níveis com imagens tridimensionais e inteiramente desenhado no computador. Para Super Nintendo.

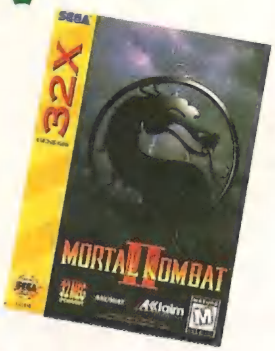


IMPORTADOS DIRETAMENTE DOS EUA.

Lion King.
Grande sucesso no cinema. 24 mega, 10 níveis de ação. Animado nos estúdios Disney. Inclui músicas do filme.

MOTIVO: R$ 79,90 cada

Super Street Fighter II.
24 mega. Simulador de briga de rua com 12 lutadores, cada um com seu elenco de golpes. Para 2 jogadores simultaneamente.



Mortal Kombat II.
Simulador de luta com 12 personagens, 24 mega. Inclui os lances sangrentos e fatais da versão para Arcade. Para 2 jogadores simultaneamente.

NBA Jam Tournament Edition.
Inclui os 27 times da NBA, 24 mega. Permite substituições de jogadores. Controle total para até 4 jogadores ao mesmo tempo.

Pagamento com Cartão de Crédito/Entrega garantida.
Para Super Nintendo ou Mega Drive.

Ligue já

0800 240-240

LIGAÇÃO GRATUITA

e receba em sua casa.

DIRECTSHOPPING

Preço válido para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque.
Cartuchos compatíveis com consoles originais, Super Nintendo ou Mega Drive, fabricados no Brasil ou EUA.

RSVP

YU YU HAKUSHO

O fortão da equipe usa uma espada de energia e é um dos mais poderosos

Por Marcelo Kamikaze

Yu Yu Hakusho é um desenho bem popular no Japão que a Tomy transformou em jogo de luta para o 3DO. Adivinhem qual foi o estilo que eles resolveram xerocar? Dica: o jogo começa com S e termina com R.

MADE IN JAPAN

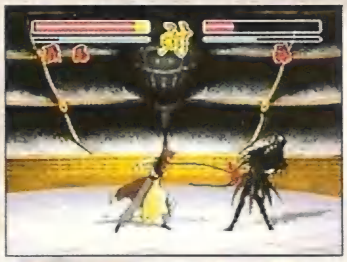
A primeira impressão que se tem ao ligar este game é de estar em um arcade em Tóquio. A concepção gráfica é a tipicamente oriental, com samurais e todos aqueles elementos das sagas nipônicas (raios, espada, fogo, dragões). Os poderes dos lutadores são equilibrados, podendo ser magias ou armas. Há também sequências em que se pode fulminar o oponente. O controle do 3DO, embora restrito a uns poucos botões, casa bem com a jogabilidade. Já o som chega a desonrar o poder do console, resumindo-se a efeitos quase insignificantes. Escolha entre o treinamento, versus mode ou partir direto para o campeonato. Suas opções de personagens variam de 4 a 12, dependendo do modo escolhido. O palco da luta também oferece opção de 6 cenários bem parecidos. Para não ficar muito feio, os fabricantes decidiram incluir o efeito zoom na tela com a aproximação dos personagens. Entre as fases, você encontra demos de montão. O Akira adorou!

A apresentação do jogo é igual à do desenho da TV

Os quatro "bons de briga"

DICA: dê os especiais com um botão de ataque apertado

O lutador da direita é o principal, mas não usa armas



O chicote é a arma da única mulher lutadora do jogo

No estádio, há mais lutas antes de chegar ao mestre inimigo

O Shadow mode tem inimigos que não reagem bata à vontade

As demos entre as lutas são alucinantes

YU YU HAKUSHO	3,2
3DO	
TOMY	
CD	
2 Jogadores	
Luta - Continue	

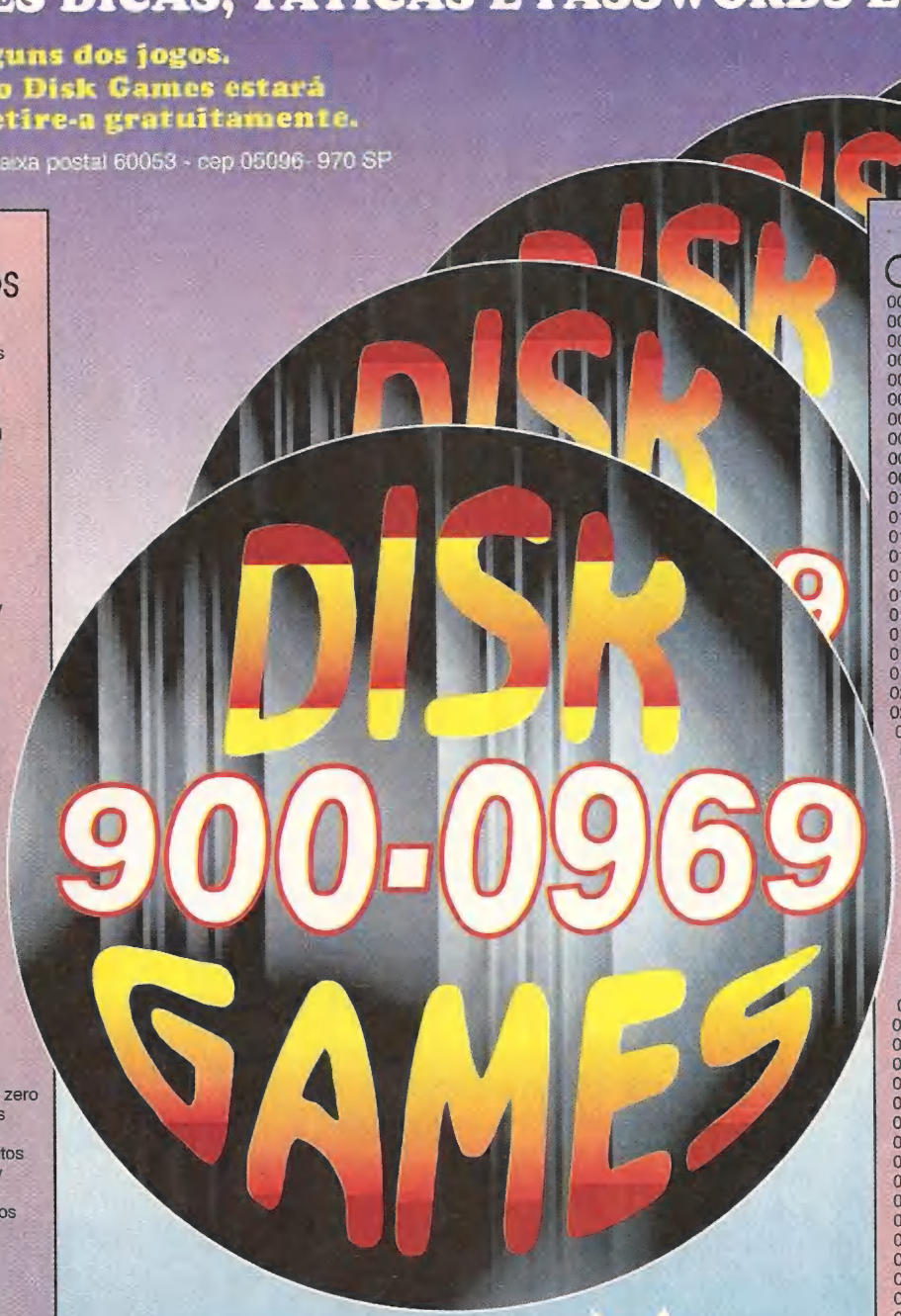
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME !

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Estes são apenas alguns dos jogos.
A lista completa do Disk Games estará em sua locadora. Retire-a gratuitamente.

Locadoras-cadastrem se pela caixa postal 60053 - cep 05096-970 SP



SUPER NES
Códigos e jogos

500 Aladdin - até estágio 1
501 Aladdin - estágio 2 ao5
502 Aladdin - estágios finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
504 Art of Fighting 2 - mickey/jack/king
505 Art of Fighting 2 - ryo/yuri/takuma
506 Art of Fighting 2 - ten jim/eiji/mr big
507 Batletoads x D Dragon - até fase 3
508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
509 Clay Fighter - bad/taffy/tinny
510 Clay Fighter - demais lutadores
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
516 Donkey Kong - estágio 1
517 Donkey Kong - estágios 2 e3
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
521 Fatal Fury 2 - terry/andy/j.higashi
522 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
523 Fatal Fury - mais 7 lutadores
524 Fatal Fury - mestres / dicas
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
529 Fifa Soccer International
530 Flintstones
531 Ghoult's and Ghosts - até fase 2
532 Ghoult's and Ghosts - fases finais
533 Goof Trop - Pateta
534 Home Alone 2
535 Jungle Book
536 Krusty's S Fun House
537 Lion King - até fase 1
538 Lion King - fases 2 a 6
539 Lion King - fases 7 a 10
540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
545 Mortal Kombat 2 - shang t/rayden
546 NBA Jam - comands/opções/modos
547 NBA Jam - dicas especiais
548 NBA Jam - passwords
549 NBA Live 95
550 Nigel Mansell
551 Out of this World - até fase 4
552 Out of this World - fase finais/passw
553 Power Athlete
554 Power Rangers - até fase 5
555 Power Rangers - fases finais/passw
556 Power Rangers - golpes
557 Prince of Pérsia - até fase 3
558 Prince of Pérsia - dicas
559 Prince of Pérsia - fases 4 a 13
560 Prince of Pérsia - fases finais
561 Prince of Pérsia - passwords
562 Rock and Roll Racing
563 Samurai Shodown - 4 lutadores
564 Samurai Shodown - mais lutadores
565 Soccer Shotout
566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
571 X-Men - itens/fases iniciais
572 X-Men - fases finais/passwords
573 X-Men - golpes dos lutadores

MEGA DRIVE
Códigos e jogos

000 Aladim
001 Art of Fighting - ryo/robert
002 Art of Fighting - demais lutadores
003 Beavis & Butt Head
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
006 Eternal Champions - cmd/max/blade
007 Eternal Champions - mais7lutadores
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - 4 lutadores
010 Fatal Fury 2 - mais 4 lutadores
011 Fatal Fury 2 - mais 5 lutadores
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
014 Fifa Soccer - comandos
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
019 Flashback - até fase 2
020 Flashback - fases finais
021 Flashback - passwords
022 Flintstones
023 Jungle Book
024 Jungle Strike - até fase 3
025 Jungle Strike - fases finais/passw
026 King of Monster 2
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
029 Mortal Kombat 1 - kitana/millena
030 Mortal Kombat 1 - scorp/cage/sonya
031 Mortal Kombat 1 - tela secreta
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
041 Nigel Mansel
042 Out of this World - até fase 2
043 Out of this World - fase 3,4 e 5
044 Out of this World - f. finais//passw
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
049 Prince of Persia - fases 1 a 6
050 Prince of Persia - fases 7 a 10
051 Prince of Persia - fases finais/passw
052 Quackshot - cmd/itens/até fase 4
053 Quackshot - fase 5 a 9
054 Quackshot - fases finais
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
072 Virtua Rancing
073 World Heroes

Por enquanto só no Estado de São Paulo, à partir de 13/06

Disk 900 - 0969
Após o atendimento, Disk o código do jogo.
Para avançar a gravação Disk 1
Para voltar a gravação Disk 2

Só R$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !

Cobrados em sua conta telefonica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pai

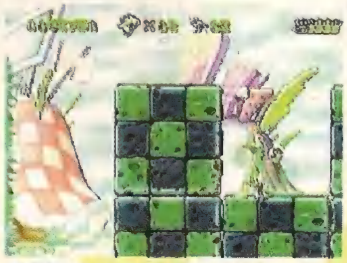
3DO

Por Marjorie Bros

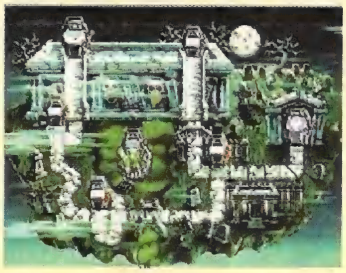
Até que enfim uma aventura à moda do **Mario Bros** para 3DO. Você incorpora Gex the gecko, uma pequena lagartixa que foi sugada para um outro mundo dentro da televisão pelo maligno Rez.

UMA LAGARTIXA DE PRIMEIRA

Para derrotar Rez, o vilão da história, você precisa achar os controles remotos nas diversas fases. Você começa em Graveyard World, o mundo dos shows de terror, depois passando pelo Cartoon World, Kung Fu World, Jungle World e o centro nervoso de Rez. Para avançar de mundo, você deve completar todos os estágios e, só pra variar, enfrentar um chefe, que impedirá sua passagem até que você mostre do que as lagartixas são feitas. Todos as fases possuem inimigos estranhos e diversos warps que levam para fases bônus e a áreas com power-ups e moscas de ouro (adivinhe o que acontece quando você junta 100 delas). Gex pode cospir bolas de fogo, bolas de gelo e até raios.



DICA: destrua estes blocos para conseguir power-ups e moscas de ouro



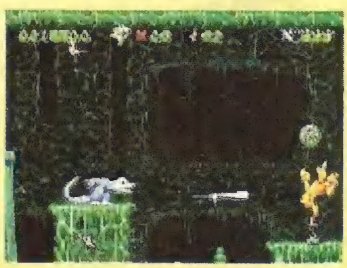
DICA: ao achar o controle especial na fase Disco Inferno, entre no Cartoon World, use o último controle da Graveyard e saiba onde enfrentar o chefe de fase

RÉPTIL ELÉTRICO

Os gráficos são ótimos. Fases bem detalhadas, personagens grandes e animação engraçadissíma, fazem de Gex um jogo de primeira linha. Os fantásticos sons foram elaborados pela comediante americana Dana Gould, que faz a voz de Gex. Quando pular dentro do caixão no Graveyard World, você ouvirá: "Pardon me, Mr.Presley" ou trechos do clássico filme de terror

DICA: escale as paredes e evite obstáculos

DICA: procure por passagens. Essa você acha na segunda fase do Cartoon World. É só passar à direita nos dois warps



DICA: coma estes power-ups azuis e flamejantes para cuspir bolas de gelo. Ajuda extra sempre é providencial

Poltergeist: "You moved the headstones but you didn't move the bodies!".

INÍCIO NO TOPO

Os diálogos são tantos que é difícil ouvir frases repetidas, deixando o jogo ainda mais divertido.
As músicas são originais e os efeitos sonoros, como quando Gex dá uma rabada, são ótimos. Nota máxima para o som. Além dos bons gráficos e sons, os controles também se destacam. Gex pode escalar quase todos os pontos da tela. **Gex**, além de ser uma lagartixa muito simpática - e talvez por isso mesmo- tem tudo para se tornar o que **Mario** e **Sonic** são para SNes e Mega.

GEX **4.5**

3DO

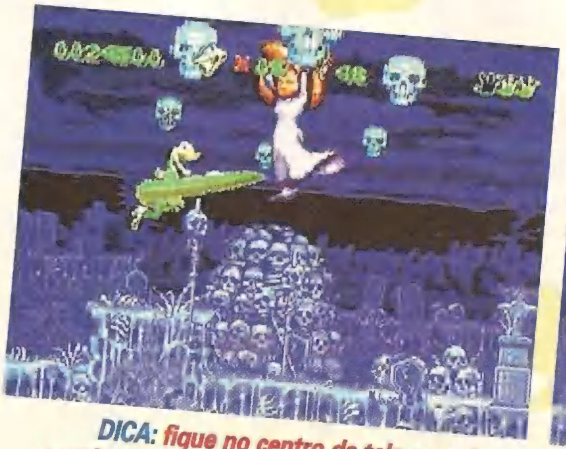
CRYSTAL DYNAMICS

CD - Fases N/D

1 Jogador

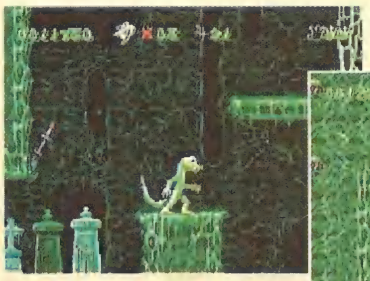
Ação - Bateria

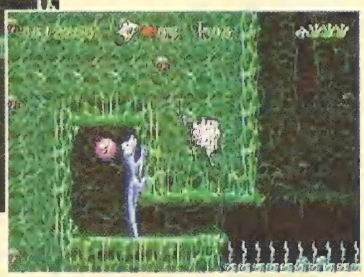
	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■	■	
SOM	■	■	■	■	■
DIFICULDADE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■	■	■	■



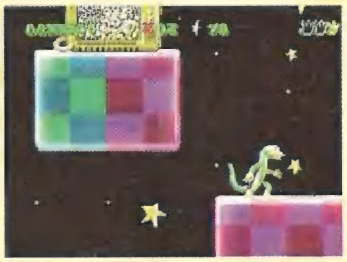
DICA: fique no centro da tela ao enfrentar este chefe. Pule e acerte-a uma rabada quando as caveiras estiverem na cabeça dele. As caveiras vão cair. Repita o processo. Quando estiver quase derrotada, ela vai começar a cuspir uma gosma verde. Mais um pouco e ele cospe o controle

DICA: na fase Disco Inferno, vá para baixo quando esta pilha de caixões aparecer. Siga esta passagem para achar uma sala cheia de power-ups



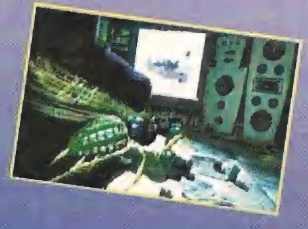


DICA: quando você estiver no começo da fase Disco Inferno, entre neste buraco. Bem lá no fundo, você achará uma vida, que poderá ser muito útil mais tarde



DICA: na 1ª fase do Cartoon World, procure uma plataforma móvel sobre a cabeça de Gex. Suba nela e siga a trilha de cenouras e estrelas para saída

E TUDO COMEÇOU COM UMA MOSCA



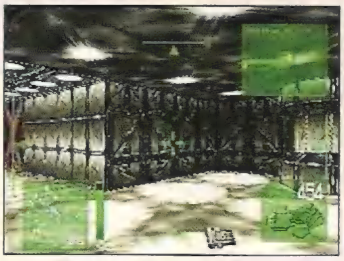
Tudo começa quando Gex confunde um transmissor metálico com uma mosca. O transmissor, enviado pelo gosmento, suga nosso herói para dentro da televisão

KILEAK The Blood

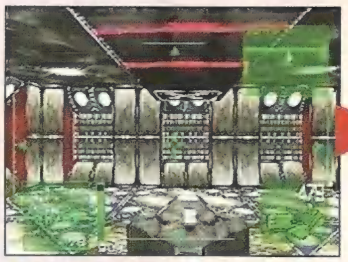
Por Lord Mathias

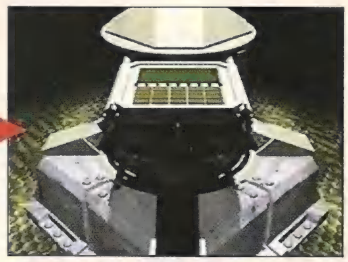
Jogão cheio de sangue para Playstation, lançado pela Genki. Não fosse pelo show de computação gráfica, **Kileak** logo poderia ser rotulado como mais uma opção no estilo **Doom**. Só que, como os japoneses são os pais da matéria em questão de videogame, fizeram uma versão hardcore do nazigame de PC. Na demo de abertura, a competência é tanta que se tem a impressão de estar assistindo à cena final de **Aliens 3**. Simulador de robô em primeira pessoa, que intercala jogabilidade e superdemos. Você sai por corredores procurando itens como cartões de acesso, chaves para portas, munição e campos de força. É bom ter o mapa completo da fase, que só estará disponível na sala do computador central. A mira é bem mais precisa que de outros jogos do estilo. Um sensor dispara toda a vez que um inimigo estiver na cola. O som é nota 10, chegado!

DICA: pare à frente deste dispositivo e aperte X para acender as luzes

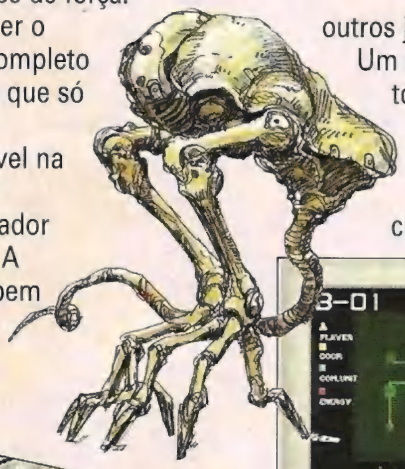


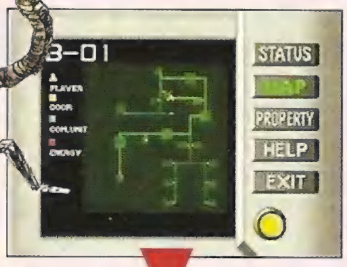
Aqui atrás do pilar você pega o cartão de identificação



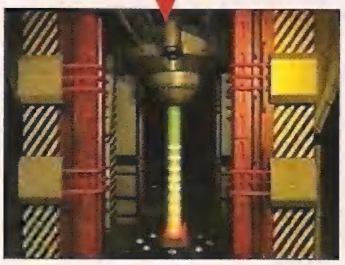


Neste computador você coloca o cartão de identificação e completa todo o mapa



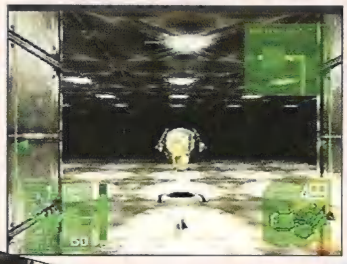


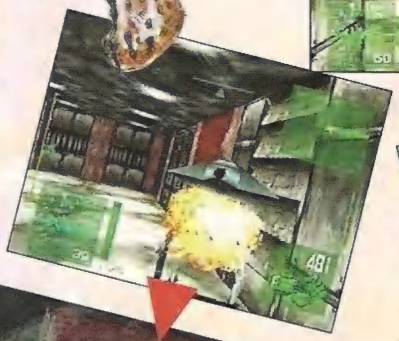
Algumas portas pedem chave para ir em frente



O ponto vermelho recarrega sua energia em até 100%

Este robô retém a chave de que você precisa





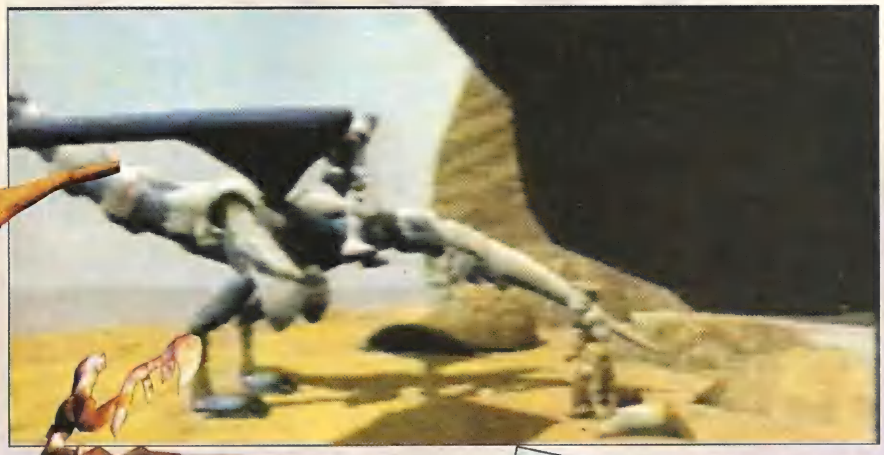
Libere a chave do elevador com este robô

Com o "record card" você obtém informações no computador. Só um problema: em japonês...

KILEAK THE BLOOD	4.0
PLAYSTATION	
SONY	
CD - Fases N/D	
1 Jogador	
Tiro	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Panzer Dragoon

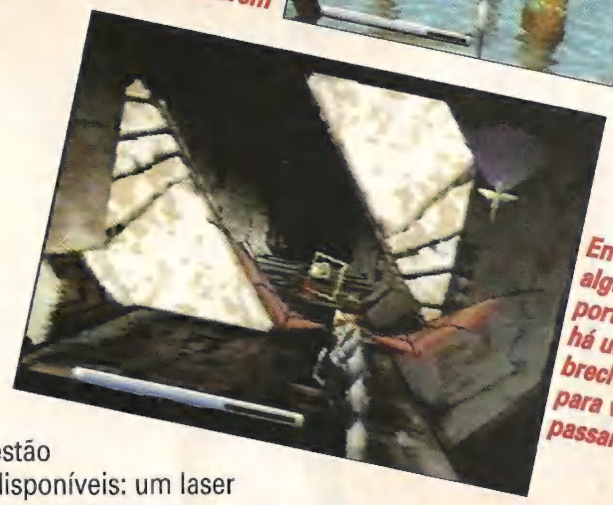


Por Marjorie Bros

Panzer Dragoon mostra o que é sofisticação. O show começa na apresentação: um espetáculo de computação gráfica. As fases do jogo são totalmente montadas em gráficos poligonais com textura. O mundo de **Panzer Dragoon** foi criado pelo desenhista francês Moebius.

O "scroll" é forçado, não se pode ir aonde quiser. Você conta com três pontos de vista. De tudo quanto é lado vem inimigo. Duas armas estão disponíveis: um laser teleguiado e um normal. Não há pontuação no jogo, mas no final da fase aparece seu desempenho. Com cenários de arrepirar, **Panzer Dragoon** mostra o que o Saturn é capaz!

DICA: atire nos pilares para eles não atrapalharem



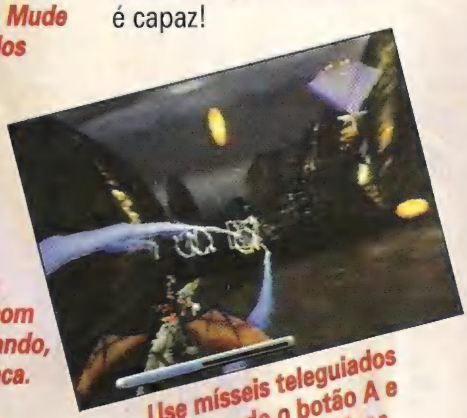
Em algumas portas só há uma brecha para você passar

Chefe 1: mate primeiro os guardiões, aí atire rápido no meio dele. Se fugir use L ou R

Chefe 3: fique esperto, ele salta pelas costas para atacar. Mude a visão, use os teleguiados

Cuidado com essa planta, passe bem acima dela

DICA: se estiver com life piscando, é encrenca. Use as diagonais para dar um looping



Use mísseis teleguiados carregando o botão A e mate fácil os inimigos

PANZER DRAGOON **4.2**

SATURN

SEGA

CD - 7 Fases

1 Jogador

Tiro - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por Scary Larry

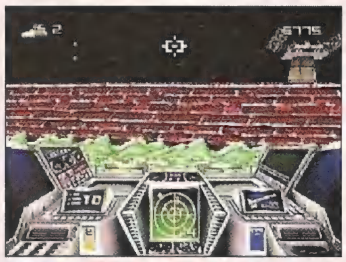
Tentando seguir a linha de **Shock Wave**, **Hover Strike** esbarra em problemas como controle e a persistente lentidão. O resultado é uma boa receita de como não fazer videogames.

DICA: no "Industrial Assault Area", fique na estrada para destruir os mísseis

CHACINA NO ESPAÇO

A Federação recrutou você para salvar os habitantes de um planeta colônia dos constantes ataques de piratas terrestres. Os bandidos inventaram um modo de transformar restos humanos em combustível para suas naves e, agora, promovem uma verdadeira chacina intergaláctica. Você pilota um hovercraft através de seis perigosas zonas de combate à procura de power-ups e inimigos. A nave está fortemente armada com mísseis, mísseis teleguiados e bombas. Mesmo com todo este arsenal, a velocidade da nave não ajuda. A dificuldade está em manobrar rapidamente e mirar nos alvos. A grande manha é acompanhar a ação com a ajuda da tela radar, que dará ao piloto toda a precisão para detonar os alvos. As complexas configurações do Jaguar fazem do controle um inimigo a mais. Você tem de escolher a arma e pressionar um número no keypad para disparar um míssel ou manipular o monitor externo, tudo em questão de segundos. Outro bode quanto ao controle é o sistema de mira: é difícil mirar e abrir fogo em curto espaço de tempo.

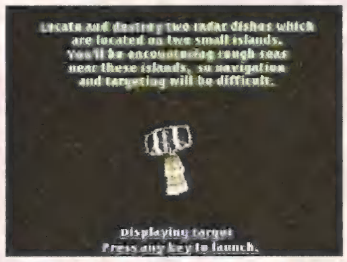
DICA: na visão com monitor externo é difícil manter o alvo, mas o alcance é bem maior do que na visão normal



DICA: para destruir os radares, você precisa acertar 2 mísseis

DICA: não desperdice mísseis e morteiros em inimigos de curto alcance

DICA: no "Desert Swarm Area", recue rapidamente e destrua as minas antes de avançar



DICA: preste atenção para os objetivos das missões. Eles mostram um visual do seu alvo

DICA: os pontos vermelhos no radar indicam os power-ups. Tenha cuidado se houver pontos verdes em volta deles

O CANTO DA SEREIA

Os bons gráficos de **Hover Strike** não ficam devendo a nenhum outro shooter do mercado. Os cenários são detalhados com boas animações. Alguns inimigos são cópias deslavadas de **Shock Wave**. Fora isso, o cart traz uma grande variedade de extraterrestres e naves. A música e os efeitos de explosões e lasers são um show. Para levantar a sua moral, uma voz feminina metalizada o acompanha durante a ação.

Ainda não é desta vez que o Jaguar consegue dar uma bola dentro. Apesar dos ótimos gráficos, **Hovercraft** incorre em erros primários, principalmente quando o assunto é jogabilidade. A Atari fica devendo mais uma pra galera.

JAGUAR
HOVER STRIKE
Atari

Hover Strike é quase uma cópia de Shock Wave, só que com sérios problemas de velocidade. Os gráficos e as diversas áreas não mantêm a ação do jogo.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.5	3.0	3.5	4.0	AJUST.

US$ 60,00
2 Mega
Já disponível
Tiro
2 jogadores
6 fases
Visão de cockpit
Multiscrolling

HOVER STRIKE

Tão interativo que já vem com chulé.

© Paulo & Munhoz.

PRODUZIDO NA ZONA FRANCA DE MANAUS. CONHEÇA O AMAZONAS

FOX

SAPO XULÉ

VS

OS INVASORES DO BREJO

A primeira aventura do Sapo Xulé no mundo dos games vai fazer você torcer o nariz. Fora as moscas gigantes, girinos e outros bichos que você vai enfrentar, esse cartucho vem com a palmilha do Sapo Xulé (e aquele cheirinho que você conhece). Você poderá contar com a ajuda do Porcopum, Ratopulga e Tartafede para libertar a Rãzinha e os habitantes da lagoa dos domínios do Sapo Boi. Então, vai ajudar ou vai ficar pagando um sapo?

SEGA

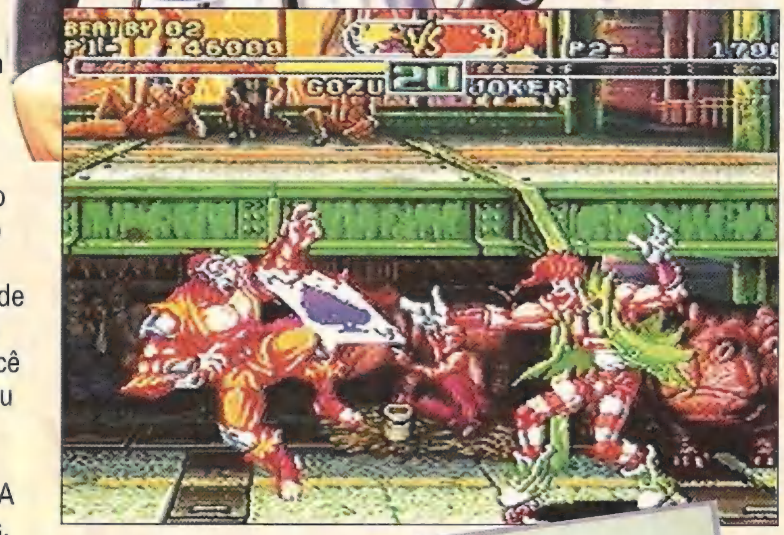
Master System

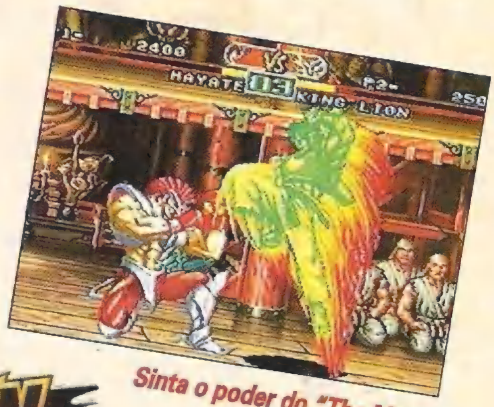
TEC TOY

Por Baby Betinho

Savage Reign

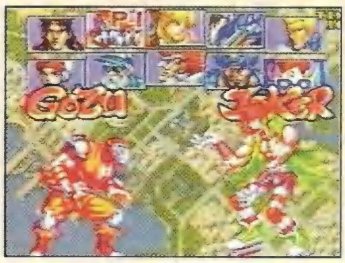
Quem ficou esperto na pré-estréia do último número de **SGP**, pôde ver em primeira mão as fotos de **Savage Reign,** da SNK, que explora um novo estilo de jogo: o combate de ação múltipla. Trocando em miúdos, além de golpes, seu personagem pode utilizar armas como forma de defesa. O sistema de round é em melhor de três. Nove lutadores de diferentes estilos disputam a vaga final do campeonato para derrotar King Lion, o campeão. O sistema de zoom é igual ao de **Art of Fighting**. Como em **Fatal Fury**, **Savage Reign** conta com sistema de dois planos. A diferença é que em **Savage Reign** você luta ou numa plataforma ou sobre um cano. Neste segundo caso, sua movimentação é limitada. A vantagem são os holofotes,





Sinta o poder do "The Moon Kick" de Hayate

que ajudam você a dar um golpe indefensável no inimigo. Cada fase tem a sua armadilha, o que pode significar perda de life para uma das partes. Os controles são muito complexos, com sequências cabulosas. Neste número você poderá conferir todos os golpes e fatais de todos lutadores. Para o povão sair detonando por aí durante as férias!

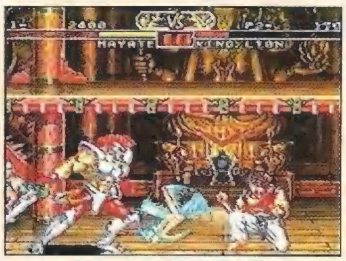


COMANDOS ESPECIAIS

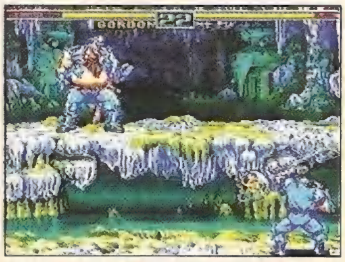
Mudança de plano (depende das fases):
aperte AB ou D

Golpes de mudança de plano:

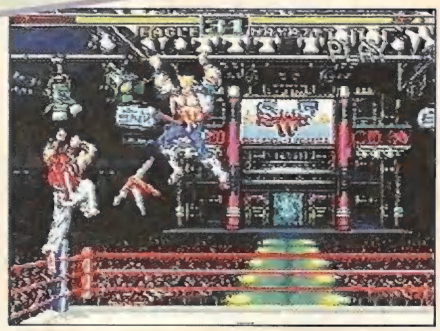
- **Line Attack:** AB ou D
- **Step Line Attack:** ↘ ou ↙ + AB ou D
- **Super Jump Line Attack:** ↓↑ + AB ou D
- **Super Line Attack:** →←↙↓ + AB ou D
- **Evasive Line Attack:** ← + AB ou D



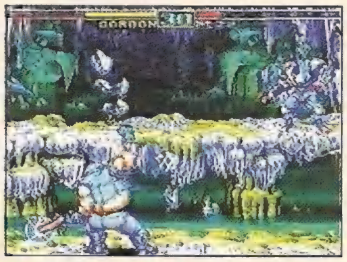
Apertando o botão C, você devolve a arma recebida



Como Fatal Fury, Savage Reign tem dois planos de luta



Nesta fase, você pode utilizar os holofotes como forma de ataque



Cuidado com as estalactites no segundo plano

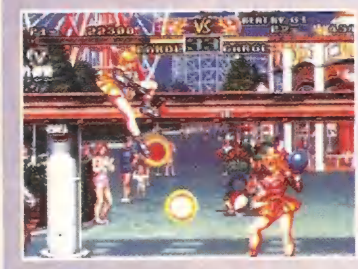
SAVAGE REIGN	4.5
NEO GEO	
SNK	
190 Mega - 10 Fases	
2 Jogadores simultâneos	
Luta - Memory Card	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

HAYATE

Savage Slash: ↓↘→ + C
To the moon Kick:
↓↙← + A ou B
Wild of Whan: durante o salto ↓, + A ou B
Eagle Fire Slam:
→←→ + BC ou ABC
Spirit Blast:
→↓↘ + BC ou ABC
Ohgi!Musoh-ranbu:
↓↙←↙↓↘→ + A

CAROL



Spining Top Drop:
↓↙← + A ou B
Dream Angel Drop:
no pulo, ↓ + C
Swan Dive Dumper:
(c) ↙→ + A ou B
Fast Ball Flash:
←↙↓↘→ + BC ou ABC
Rainbow Attack:
→↓↘ + BC ou ABC
Naughty Ball: →←↓↑ + A

KING LION

Earth Chopper: ↓↙←↖ + C
Beast Blow: ↙←→ + A ou B
Nightmare Knocker:
↓↘→↗ +C
Crush of the Gods:
(c)↓↑+ BC ou ABC
Silent Storm:
↓↘↓↑+ BC ou ABC
Straight Punch of King:
→↘↓↙←→←→ + A

MEZU

Blazing Kick: B rápido
Thundering Heaven Blast:
↓↘→↗ + C
Spirit Tsunami:
→↘↓↑ + A ou B
Water Jet Pummel:
→↓↘ + BC ou ABC
Jaga-rangeki-kyaku:
(c) ↙→ + B rápido

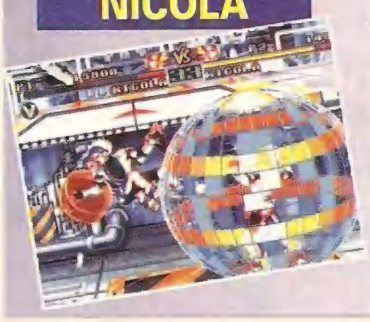
EAGLE

Diving Head Buster:
no pulo, de perto, → + C
American Srewdriver:
↓↙← + A ou B
Flash Wing: ↓↘→↗ + A ou B
Axe Boom:
←↙↓↘→ + BC ou ABC
Eagle Special:
→↘↓↙←→ + C de perto

GOZU

Fumence Blast: A rápido
Thudering Heaven Blast:
↓↘→↗ + C
Raging Bull Thurst:
→↘↓↑ + A ou B
Icaruss Immolation:
→↓↘ + BC ou ABC
Jaga-rangeki-sho:
(c) ↙→ + A rápido

NICOLA



Power Driver:
no salto, de perto, ← + C
Galvanic Smash: ↓↘→↗+ C
Discus Driver: ↓↙←+ A ou B
Samson Spirit:
→↘↓↙←→ + BC ou ABC
U.F.O Blaster:
←↓↙ + BC ou ABC
Lazer of Hell: ↓↙↓↘→↗+ A

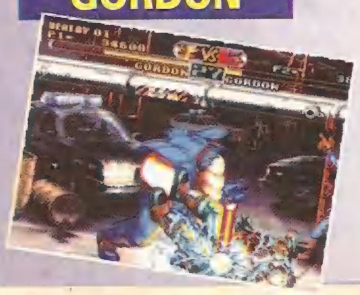
CHUNG

White Tiger Gouge:
(c) ↙→ + A ou B
Thousand Slap Slasher:
↓↘→↗ + A ou B
Psychic T. Blast: agarre o cano e ↓↑↓↑ + A ou B
F. Blast: nervoso,↓↙←↖+ C
Cock-a-doodle die:
nervoso, →←→ + BC ou ABC
Purple Dragon:
→↓↘ + BC ou ABC
Sen-nin-daha: ↓↓↓↓↑+ A

JOKER

Shocking Toy Twister:
↓↘→↗ + C
Bloody Parrasol:
↓↙← + A ou B
Roller Dash:
(c) ↙→ + A ou B
Mad Hatter Heave:
→↘↓↙←→+ BC ou ABC
Good Face: ↓↙↓↘→↗+ A

GORDON



Pressure Crunch:
no pulo, de perto, → + C
Friction Heater:
→↘↓↙← + A ou B
Moon-shot upper:
↙←→ + A ou B
Spark Bolt:
→←→ + BC ou ABC
Mad Police:
→↘↓↙←→ + C de perto

OBS: *os golpes com asterisco são os fatais, que só podem ser acionados quando a barra de energia estiver piscando*

Golpe Final

Todos os golpes e comandos para Playstation desta nova estrela japonesa dos jogos de luta, que é igualzinho à versão do arcade

鉄拳 TEKKEN

Por Baby Betinho

KAZUYA

***Supercabeçada**
⇒⇒ + SESD
***One-Two Punch**
SE, SD
***Shujinkyaku**
⇗ + CD, CD
***Fuujinken**
⇒⇓⇘ + SD
***Kuuzankyaku**
⇒⇒⇒ + CE
***Neritchagui direito**
⇒ + CD
***Neritchagui**
Ficando em pé e CD, CD
***Senkou Rekken**
SE, SE, SD
***Hasaishu**
⇒⇗ + CD, CE
***Raijinken**
⇒⇓⇘ + SE
***Kikoku Renken**
SE, SD, SD
***Double Upper**
⇘ + SE, SD
***Kabuto Wari**
Pule e SDCD
***Narakubarai**
⇒⇓⇘ + CD, CD
***Neritchagui esquerdo**
CE durante o dash
***10 Hit Combo**
⇒→ + SD, SE, SD, SD, CE, CD, CD, SE, SD, SE

O Raijinken é meio difícil de acertar mas tira uma barbaridade de energia

PAUL PHENIX

O Triple Dragon é um dos melhores golpes

***Tomoe Nage**
SECE + ←
***Ura Ate**
⇒⇒ + SESD
***One-Two Punch**
SE, SD
***Double Kick**
⇗ + CE, CD
***Bonken**
⇓⇘⇒ + SD
***PK Combo**
SD, CE
***PDK Combo**
SD, ↓, CE
***Rakuyou**
Agachando-se e CD, SD
***Abise Geri**
⇒⇒ + CD
***Hazakura**
Agache-se e ⇒ + SD
***Rock Break**
Agachando-se e SD
***Triple Dragon Alto**
⇒⇒ + CE, CD, CD
***Triple Dragon Médio**
⇒⇒ + CE, CD, ⇒ + CD
***Triple Dragon Baixo**
⇒⇒ + CE, CD, ⇐ + CD
***Quebra-telha**
Agachando-se e SE
***Combo Quebra-telha**
⇒ + SD durante o quebra-telha
***10 Hit Combo**
SE, SD, CE, SD, SE, SD, SE, CD, SD, SE

NINA WILLIAMS

***Cotovelada**
⇘⇘ + SE
***Neck Throw**
SECE + →
***One-Two Punch**
SE, SD
***One-Two Punch 2**
→ + SE, → + SD
***Triple Smash**
SE, SD, CD
***Double Smash**
SD, CD
***PK Combo**
SD, CE
***PDK Combo**
SD, ↓ + CE
***Nail Kick**
⇒⇒ + CD
***Kick Combo**
CE, CE
***Rapid Kick Combo**
⇘ + CE, CE, CE, CD
***Upper & Straight**
⇘ + SE, SD
***Hunting Combo**
Pule baixo e para frente e CD, CE, CD
***Bone Cutter**
⇒⇒⇒ + CE
***Soushouha**
⇒⇒ + SESD
***Back Knuckle Combo**
⇘ + CE, SE, SD
****Devil Sizzles**
↙ + SESD
***10 Hit Combo**
SE, SD, SE, SD, CE, CE, SD, SE, SD, CD

O Bone Cutter desmorona as defesas

MARSHAL LAW

Detone todos com o Dragon Thrash

***Dragon Knee**
⇒⇒ + CECD
***One-Two Punch**
SE, SD
***One-Two Punch 2**
→ + SE, → + SD
***Summersalt Kick**
↓⇑ + CD
***Spin Kick Combo**
CD, CE, CD
***Sarenken**
SE 5 vezes
***Dragon Knuckle Combo**
→ + SD, SD, SD
***Dragon Knuckle 2**
SD, SD
***Summersalt Drop**
↓⇑ + CECD
***Dragon Low**
Agachando-se e CE
***Triple High Kick**
CE, CE, CE
***Sliding**
Agache e ⇘⇘ + CE
***Dragon Thrash**
⇒⇒⇒ + CE
***Step in Kick**
⇘ + CD
****Dragon Fang**
↙ + SESD
***10 Hit Combo**
↘ + SE, SD, SD, SE, CE, CE, CE, CD, CE, CD

KING

***DDT**
↙↙ + SESD
***Pilão**
↙⇒ + SESD
***Jaguar Driver**
⇓⇘⇒ + SE
***Giant Swing**
⇒⇐↙⇓⇘⇒ + SE
***One-Two Punch**
SE, SD
***Satelite Kick**
Corra e CECD
***One-Two Upper**
SE, SD, SE
***Jail Kick**
⇒⇒ + CD
***Drop Kick**
⇒⇒ + CECD
***Knuckle Bomb**
⇗ + SESD
***Triple Kick**
Avance agachado e CD, CD, CD
***Elbow Drop**
Pule e SDCD
***Smash Upper**
⇒⇒ + SD
***Double Knee Drop**
⇗ + CECD
***Frankensteiner**
⇘ + CECD
***Flying Cross Chop**

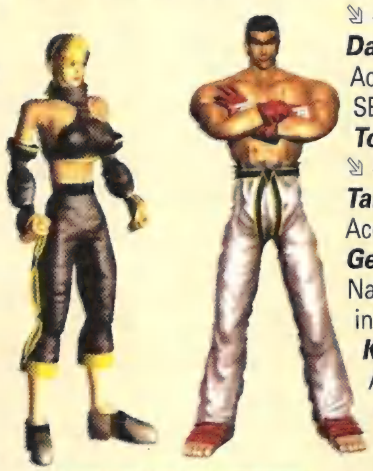
Faça-os ver estrelas e ficar bem tonto

⇨⇨ + SESD
Dynamite Upper
Agache-se e ⇨ + SD
Middle Smash
⇨⇨, solte direcional, SD
10 Hit Combo
SE, SD, SE, SE, SD, CD, CD, CD, SE, CE

JACK

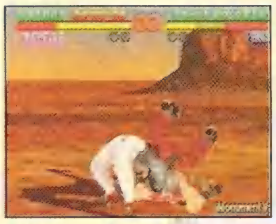
***Pile Driver**
↙⇨ + SESD
***Back Breaker**
⇩↙⇦ + SD
***Piramid Driver**
⇩↘⇨ + SE
Hammer Punch Rising
Caído, SESD
Punch Combo
↙ + SE, SE, SE, ↘ + SD
Direto e Reto
SD, SE
Hammer Combo
SE, SE, SE
Hammer Knuckle
↘ + SESD
Double Upper
Ficando em pé, SESD
Double Hammer
Ficando em pé, SESD, SESD
Swing Knuckle
↘ + SE ou SD
Megaton Punch
⇦↙⇩↘ + SD
Power Sizzles
⇨⇨ + SESD
Hip Press
⇗ + CECD
Wild Swing
Agache, ⇨ + SE, SD, SE
Body Press
⇗ + SECE
Blood Fan
Sentado, alterne socos
Sentar
↓ + CECD
Hammer Rush
SE, SE, SE, SD, SE
****Gigaton Punch***
⇦↙⇩↘⇨ (até 5 vezes) + SE
10 Hit Combo
↓ + SD, SE, SE, SE, SD, SE, SD, SE, SESD, SESD

Os socos de Jack possuem bom alcance



MICHELLE

Tsuutenhou
SE, SE, SE
Zensoutai
Agachando-se e CE
Cross Combo
Agachando-se e SD, SE
Zensourentai
Agachando-se e SD, SD
Zensousentai
Agachando-se e SD, ↓ + SD



DICA: na fase bônus atire nos dados mas não encoste nos caramujos

Soukuuhou
Levantando-se e CD
Resshintoh
Pule e CECD
Zansui
Ficando em pé, SD
Tossoushou
⇨⇨ + SESD
Housui
↘ + CE
Daitenhousui
Acerte o Housui e SE
Toe Kick
↘ + CE
Take Back
Acerte SD e ⇦
German
Nas costas do inimigo, SESD
Kousoutai
Avance agachado, CD
Senkyutai
No Kousoutai, CE
****Super Tsuutenhou***
⇦⇦← + SE
10 Hit Combo
SD, SE, SE, SD, CE, CE, CE, CD, CD, SE

YOSHIMITSU

Kagerou
⇨⇨ + CECD
Kusanagi
No Kagerou, SESD
Manji Kazura
← + SE repetido
Manji Sou
↙ + CE repetido
Sazanka
CD, CD, CD
Manjiguruma
⇗ + CECD
Knee Jet
⇨⇨ + CD
Toubokushu
No Manji Sou, ⇨ + CD

DICA: na fase bônus atire nos dados mas não encoste nos caramujos

Inazuma
CE, CD
****Zanmeiken***
↙ + SE
****Zetsuraiken***
⇦← + SE
10 Hit Combo
SE, SD, SE, CD, CD, CD, SE, SE, SE, SE

GLOSSÁRIO

SE/SD - soco esquerdo/direito
CE/CD - chute esquerdo/direito
SESD - acionar os botões juntos (neste caso SE e SD)
→ - direcionar
⇨ - toque rápido
* - arremessos
** - golpes indefensáveis
Ficando em pé - refere-se aos movimentos intermediários entre o agachado e o levantar
Agachando - refere-se aos movimentos intermediários entre ficar em pé e o agachar

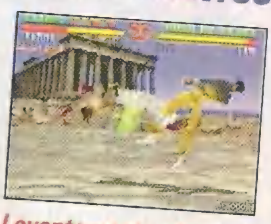
GOLPES GERAIS

ARREMESSOS

Jogue longe!

Arremesso Normal
SECE ou SDCD

LEVANTAMENTOS



Levantamento ofensivo

Kick Stand Up
Chute repetido (se colocar para baixo + chute aciona rasteira)

QUEDA

Direto no estômago!

Jump Punch
⇑ + SD
Low Kick
CE agachado

INIMIGO NOS PÉS

Rolling Stand Up
Faça ← (+ chute)
Hop Kick
← + CECD
Cross Chop
← (ou →) + SESD

INIMIGO NA CABEÇA

Drill Attack
← (ou →) + SESD

DESLOCAMENTOS

Trabalho de pernas

Dash
⇨⇨ (ou ⇦⇦)
Correr
⇨⇨→ (ou ⇦⇦←)

ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

32X

BARKLEY JAM 2

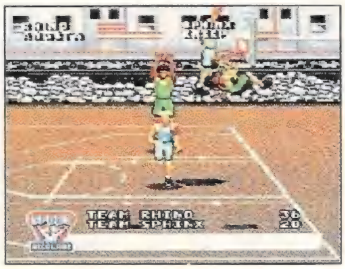
Segunda versão traz enterradas detonantes

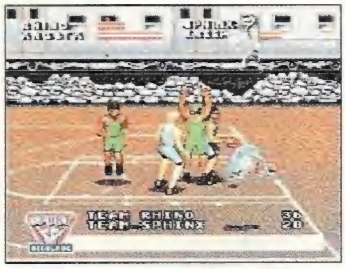
A jogabilidade do original foi mantida, mas este **Barkley: Shut Up and Jam 2!** teve uma melhora notável nos gráficos. O jogo possui 10 personagens que você pode escolher, além de mais alguns escondidos. Não há faltas nem juízes, e não se pode mais jogar com Barkley. Os jogadores vão enfrentá-lo em 8 locais no Tournament Mode.

DICA: seus adversários vão ficar imóveis algumas vezes. Passe para seu parceiro para marcar mais dois pontos na manha

Além do Tournament, você pode escolher Exhibition. Os comandos do original ainda estão presentes. Somaram-se defesas para melhorar a qualidade dos bloqueios e roubadas de bolas. Novos detalhes, como enterradas de humilhar qualquer adversário, melhoram a ação. O Juice Meter do original está de volta, afetando a velocidade e desempenho dos jogadores. Diferente do turbo meter do **NBA Jam**, o Juice meter cresce, dando mais força para seu jogador, assim que você rouba a bola e enterra. Mas se o seu arremesso é bloqueado ou se você perde a bola, ele diminui. Os gráficos são o maior

destaque do jogo. A animação está melhor, principalmente as enterradas. Os cenários têm efeitos extras engraçados. O som também está melhor. Os diálogos de Barkley estão mais claros, mas alguns efeitos foram esquecidos, como o som que indica os turnovers. O jogo tem problemas nos controles. Apesar dos efeitos das enterradas, a jogabilidade poderia ser melhor e a ação é só razoável. Em partidas em dupla, você pode mudar seu jogador, mas seu parceiro nunca está perto o bastante para ajudar. Barkley é um oponente difícil no Tournament Mode, um desafio até para veteranos. Apesar de não ser nenhum **NBA Jam**, os fãs vão gostar de **Barkley**.





DICA: tente dar 4 enterradas seguidas sem deixar o outro time marcar pontos. Todas precisam ter a animação "rimhang". Na quinta você terá uma surpresa

BARKLEY JAM 2
Accolade

3.2

16 Mega 4 Jogadores	Basquete Bateria

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					

ENTERRADA SEM DEFESA

NOTA: sua energia precisa estar completa (lista branca)

Aproxime-se da cesta por essa posição...

A um passo do garrafão, aperte A, C e ← ao mesmo tempo...

Essa enterrada não dá pra bloquear!

O monstro solta fogo pela boca. Fique calmo. Depois disso ele volta a ser seu jogador

MEGA

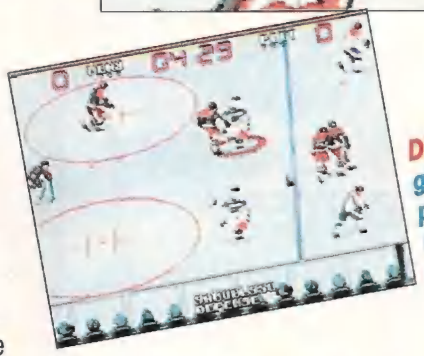
NHLPA ALL-STARS

Hóquei inspirado no ídolo Wayne Gretzky é um show de violência

DICA: quando o adversário ataca, aperte ↑ e botão C

DICA: as intimidations são poucas, use só em horas estratégicas, como nos pênaltis

Assim que os ídolos do hóquei no gelo Mario Lemieux e Brett Hull tiveram seus próprios jogos para Mega Drive, era apenas questão de tempo que Wayne Gretzky tivesse o seu também. A espera foi boa, pois toneladas de itens e opções combinam com uma jogabilidade fácil e divertida, resultando num dos melhores jogos de hóquei no gelo. A ação foi complementada com uma novidade: a violência. O jogo tem movimentos sofisticados, além dos brutais duelos um-contra-um tornando-o único. Ao selecionar os times, você pode estudar as estatísticas e negociar jogadores dos 26 times da NHLPA e de mais 6 times do mundo que competiram na Canadá Cup.



DICA: este giro é ótimo para desviar de mais de um jogador

O jogo é fácil. A opção Just Play é perfeita para quem não quer ler o manual. Para começar uma luta, use o Intimidate Mode e em seguida comece a socar, chutar e agarrar, podendo até chutar a cara do oponente quando ele estiver no chão. Os gráficos e os sons são bem realistas. Os personagens são grandes e coloridos e o jogo oferece trechos de Wayne jogando em closes. Por sorte, o contrato dele com a Time Warner continua.

NHLPA ALL-STARS — **4.0**
Warner Interactive

16 Mega 4 Jogadores	Hóquei Bateria
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

SNES

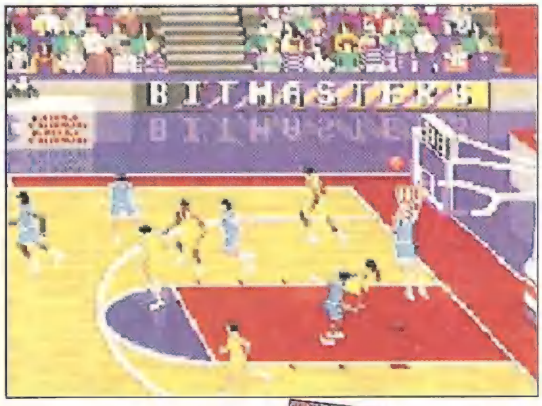
NCAA FINAL FOUR BASKETBALL

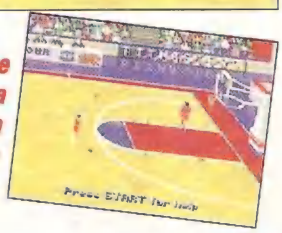
Até falta de propósito você pode fazer neste novo basquete

Mais um basquete para SNes! Você joga com 64 times de universidades americanas, como UCLA Bruins, Indiana Hoosiers e muitos outros. Como sempre, pode-se escolher entre exhibition e tournament, mas com a opção Practice mode você pode treinar seu time. Os jogadores estão divididos em 6 categorias, incluindo porcentagem de acerto e rebotes. Observe-as para montar uma boa escalação. São 6 tipos de formação de defesa, entre elas half-court, full-court e man-to-man. Deve-se substituir os jogadores, pois eles ficam cansados. O grande destaque do jogo são os controles. Há muitos movimentos `a disposicão, inclusive faltas de propósito (sem maldade!) A animação utiliza imagens digitalizadas de jogadores reais gravadas em vídeo. Os sons, bem os sons não são exatamente o forte do jogo. Os barulhos dos tênis na quadra, por exemplo, mais parecem cantos de passarinhos. Mas não se importe com os efeitos sonoros, pois o resto que você vai ver neste basquete de jogabilidade quase impecável compensa essa falha. Só os reis do rap vão se indignar.

DICA: fique embaixo da cesta e, de costas para o aro, segure o botão A para uma cesta estranha

DICA: para um movimento rápido deixe um atacante perto e de costas para a cesta. Segure B e depois A





Use o Practice Mode, para não levar um show do computador

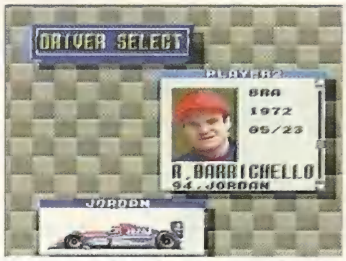
NCAA FINAL 4 — **3.8**
Mindiscape

24 Mega 5 Jogadores	Basquete Bateria
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
	1 2 3 4 5

SNES

HUMAN GP 3

Simulador de F-1 mostra como tem de ser um volante de verdade



Feras nacionais, como Rubinho Barrichello, estão presentes

Entre no cockpit, aperte os cintos e pise no acelerador. Chegou a sua vez de subir ao pódio com **Human GP 3**, o novo simulador de F-1 para SNes. A novidade é a opção de tela dividida na horizontal para três jogadores simultâneos. A visão do piloto é por trás do carro. A máquina responde gradualmente à rotação do volante, o que dá mais precisão a ela que a maioria das de outros jogos do estilo. Licenciado pela FOCA, **Human GP 3** é baseado no Campeonato de F-1 de 94, com o nome dos pilotos (com a grande ausência do nosso campeão Ayrton Senna), os dezesseis circuitos internacionais e as escuderias. Há também a opção para programar as paradas nos boxes. É o mais completo da série, mas tem gráficos fracos e difícil jogabilidade. Diversão garantida no versus mode.

Nova opção: 3 jogadores simultâneos

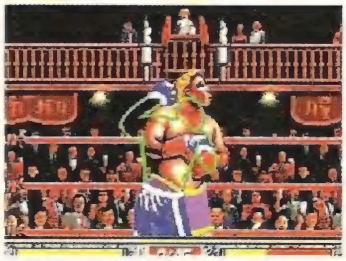
DICA: em caso de acidente, aperte Y + B juntos para dar um cavalo de pau de 360°

HUMAN GP 3	Human	3.2
16 Mega 3 Jogadores	Corrida	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

MEGA

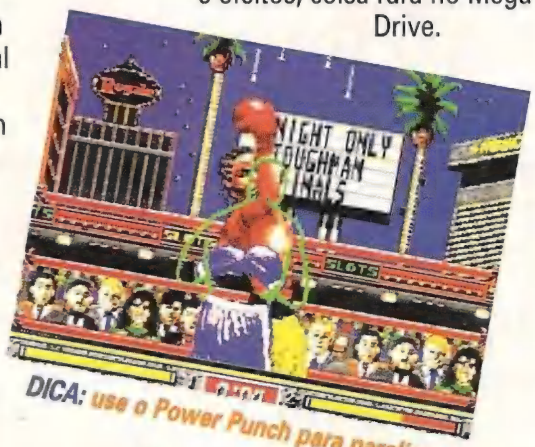
TOUGHMAN CONTEST

Boxe de "valente" tem bons especiais e supersequências



DICA: ao acertar um gancho, aproveite a bobeira do adversário e emende mais 2

Com perspectiva por trás do lutador, este **Toughman** lembra **Super Punch-Out**, mas traz vários movimentos especiais e sequências, como a maioria dos jogos de luta em side-scroll. Você começa em um torneio regional com atletas competindo em melhor de três rounds até o campeonato principal. Com 24 lutadores, você compete em modos de um ou dois jogadores, começa do zero ou encara a grande luta diretamente. Com 32 Mega de memória, os gráficos "brilham" na tela. O background tem detalhes divertidos. Boa trilha sonora e efeitos, coisa rara no Mega Drive.



DICA: use o Power Punch para paralisar o oponente

DICA: para um combo fácil, dê um uppercut + power punch

T. CONTEST	Electronic Arts	4.2
32 Mega 2Jogadores	Boxe Passwords	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

SUPER SOCCER '95

No sucessor de Excite Stage você pode escolher até o palco do jogo

Muita emoção rolando com até 4 jogadores simultâneos

Na opção All Stars, você encontra os maiores feras da Liga Japonesa

A Hudson Soft lança seu futebol para SNes. No básico, é bem parecido com o clássico **J-League Excite Stage** (versão 94), principalmente no que se refere aos comandos e à jogabilidade. Mas este **J-League Super Soccer '95** mostra uma velocidade bem superior, que pode ser selecionada em três níveis. O goleiro pode ser manual ou automático. O automático é vulnerável a certas jogadas. Sendo assim, é melhor ir treinando com o goleiro manual. Você ainda pode escolher o clima e a visão do campo. São três ângulos diferentes para você ver o jogo: side (visto de lado, como em **Excite Stage**), flat (visto de cima, a la **Striker**) e top (tipo **Formation Soccer**). Há 14 times da J-League, a liga japonesa de futebol, para você escolher. Entre eles, os já bem conhecidos Kashima Antlers, time atual de Leonardo e onde Zico já jogou, Verdy Kawasaki (atual bicampeão japonês) e as equipes que subiram para a 1ª Divisão do campeonato da terra do sol poente. Um "Galvão Bueno à japonesa" narra alguns momentos da partida, como o início do jogo, as faltas, os escanteios etc. Você ainda pode editar o nome dos jogadores de um certo time e trocar os jogadores para fazer um time só de brasileiros, por exemplo. Outra opção disponível é a escolha do estádio onde vai rolar o clássico nipônico que você for jogar. O principal estádio é o Nacional de Tóquio, onde o Flamengo de Zico, o Grêmio de Renato Gaúcho e o São Paulo de Telê ganharam o título mundial de clubes. A torcida faz barulho, mas é irritante. De resto, é aquilo que você já viu nos outros jogos de futebol, inclusive a morte súbita.

DICA: aperte R perto do adversário e dê um lindo lençol

Você pode ver o jogo de três ângulos diferentes

No modo League, você pode jogar um torneio com turno e returno

O goleirão não teve chance nesse tirombaço do goleador!

As sofridas disputas de pênaltis estão presentes

Melhore seus passes, chutes e lançamentos no modo Practice

SUPER SOCCER 95 — **Hudson Soft** — **3.8**

16 Mega 4 Jogadores	Futebol Bateria				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

SUPER GP DICAS

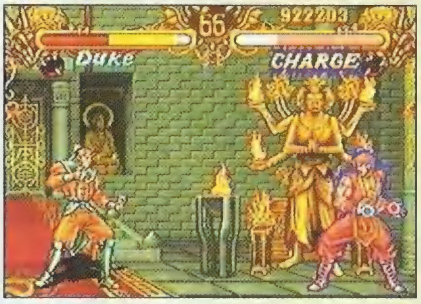
O SNes aparece na companhia dos jogos para novos consoles na linha de frente do mês, com Super Star Soccer, Punch Out e Star Trek. O Neo Geo, normal e CD, traz Fatal Fury 3 e Double Dragon. E mais outros jogos para Saturn, 3DO, Playstation, 32X e Game Boy.

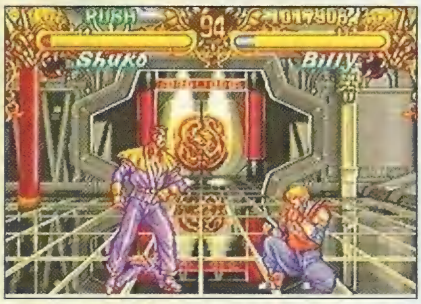
NEO GEO - NEO GEO CD

DOUBLE DRAGON

USE OS MESTRES

Só funciona no Neo Geo doméstico ou CD. Na tela de seleção de personagens, deixe 3 segundos em cada personagem, nesta ordem: Billy, Marian, Jymmy e Cheng Fu. Dois novos quadros aparecem e Duke e Shuko estarão disponíveis.





DUKE

Mouko Resshouda: ↓↘→ + botão
Shousoukyaku: →↓↘ + botão
Hisoukyaku: ←↙↓ + botão no salto
Kosouransoubu: (c) ↓↑ + botão
Tchougekihashou: (c) ←→ + botão
Fatal 1: ↓↘→ + 2 botões
Fatal 2: →↓↘ + 2 botões
Fatal 3: ←↙↓ + 2 botões no salto

SHUKO

Suzaku: ↓↘→ + botão
Houou: ←↙↓ + botão no salto
Genbu: →↘↓ + botão
Souryu: →↓↘ + botão
Kasumi: (c) ←→ + botão
Byakko: (c) ↓↑ + botão
Fatal 1: →↘↙ + 2 botões
Fatal 2: →↓↘ + 2 botões

(c): carregar

NEO GEO - NEO GEO CD

SAVAGE REIGN

USE O MESTRE REAL

Esta dica só serve no Neo Geo doméstico ou no CD. Termine com todos os lutadores e salve no memory card. Entre no modo VS e coloque o cursor sobre o King Lion. Digite rápido 10 vezes ↓ + A para destruir! King Lion real tem todos os golpes do falso mais estes:
Hunter Killer: ↓↙← + A ou B
Thunder God Breath: ←↓↙ + BC ou ABC
King Upper (fatal): →↘↓↙←→←→ + B

SATURN

PANZER DRAGON

SELEÇÃO DE TIRO

Termine o modo normalsem continues. Comece de novo e, quando aparecerem as letras "Episode 1" mantenha apertados X, Y e Z para tiros normal, espelhado ou atravessante, respectivamente.

SELEÇÃO DE LASER

Chegue ao final do modo Hard sem usar continues. Comece o jogo de novo e quando aparecerem as letras "Episode 1" mantenha pressionados A, B ou C para os lasers normal, roxo e verde, respectivamente.

ROLLING LOCK ON

Quando a energia estiver vermelha, dê dois toques na diagonal mantendo pressionados os botões de tiro. Os inimigos ficarão marcados mesmo sem encostar a mira neles.

SATURN

DAYTONA USA

MÚSICAS CLÁSSICAS

Não estamos falando de Beethoven. Na hora de colocar o nome coloque H.O, O.R, P.D, V.F, SMG, R.M, EXN, GLC, ORS, SDI, VMO, S.H, A.B, V.R, SHO, G.F, S.C, S.F, TOR, GPR, E.R, QTT, T.B etc. Você ouvirá músicas eternizadas por jogos da Sega.

CORRA COM UM CAVALO

No modo Saturn, se você jogar com a dificuldade no normal (ou superior), cada vez que terminar uma pista em primeiro você ganha dois novos carros. Terminando sempre em primeiro lugar, você ganha um cavalo, que corre mais que uma Ferrari.

MIRROR MODE E TIME ATTACK

Aperte Start quando for selecionar a pista para entrar no mirror mode. Se apertar Start na hora de escolher o carro (câmbio) você entra no time attack.

P.STATION

TEKKEN

CONTROLE OS SUB-CHEFES E OS CHEFES

Basta terminar com qualquer personagem sem trocá-lo na hora do continue e ganhe os respectivos subchefes no modo versus. Se terminar sem continues você vai poder usar Heihatchi, o chefão que tem todos os golpes, pra variar.

DICA EXTRA: coloque a dificuldade no easy e no sistema de 1 round para facilitar um pouco a sua tarefa.

SUA FONTE # 1 PARA GAMES - MULTIMÍDIA E IMPORTADOS

ATACADO
(011) 952-9012

VAREJO
(011) 203-1597
204-5842

CHIPS & BITS ®
GAMES E MULTIMÍDIA
MENORES PREÇOS - MELHOR ATENDIMENTO

LIGUE (011) 203-1597
IMPORTAMOS - DISTRIBUÍMOS

- *Enviamos por Sedex*
- *Aceitamos cartão de crédito*

Estamos abertos ao público em geral de seg. a dom. das 9 às 21:340

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
PANASONIC 3DO

SEGA 32 X
SUPER NES
MEGA DRIVE

NEO GEO CD
CD-ROM
E MUITOS OUTROS

TEMOS TAMBÉM: Patins "in-line", Rollerblade, Acessórios etc.
LOJA 1 (Atacado e Varejo): Av. Nova Cantareira, 3228 - Tels./Fax: (011) 203-1597 e 952-9012
LOJA 2 (Só Varejo): Av. Tucuruvi, 248, loja 4 C (dentro do hip. Cândia): Tel.: 204-5842
ATENÇÃO! TRAGA ESTE ANÚNCIO E CONCORRA A PANASONIC 3DO*

*Promoção válida até 24/06/95

SUPER GP DICAS

SNES

BRUTAL

PERSONAGENS ESCONDIDOS

Na tela do título, aperte no controle 1: X, A, B, A, ←, A. Um som confirma se deu certo. Comece o jogo e escolha um nome. Quando for escolher um personagem, Dali Llama vai estar à direita de Fu Bunny.

3DO

WAY OF WARRIORS

LUTADORES SECRETOS

No Versus Mode, digite os nomes e datas de nascimento dos seguintes lutadores secretos:

Gulab Jamun: Gulab, February 29, 1900
Major Trouble: Bad Boy, February 4, 1908
Voudoo: Evil, June 6, 1966
Black Dragon: Wyvern, March 9, 1927

JOGUE COM A NAVE ESPACIAL

O truque para se jogar na nave espacial é mais fácil de se fazer com 2 jogadores. Escolha um personagem no controle 2 e aperte e segure ao mesmo tempo os botões A, B e C e segure também ↘ no direcional. Em seguida, aperte II continuando a apertar o resto. No controle 1, aperte e segure juntos L e R e no direcional, ↖ e aperte II. A tela some e uma nave espacial aparece. O jogador 1 deve apertar II de novo para entrar no jogo.

Splash Video

PUBLICIDADE

LOCAÇÃO E VENDA

O MELHOR PREÇO...
... E AS ÚLTIMAS NOVIDADES EM:

3DO * SEGA CD
JAGUAR * SNES
32X * NEO GEO

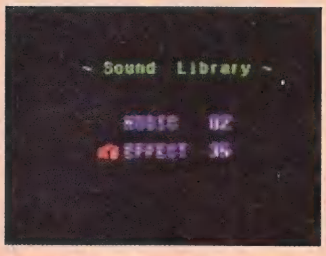
LIGUE JÁ
011-7444799

AV. GOI ÁS, 401 - CENTRO
A MAIOR DE S.CAETANO DO SUL

SNES

SUPER PUNCH OUT

SOUND TEST



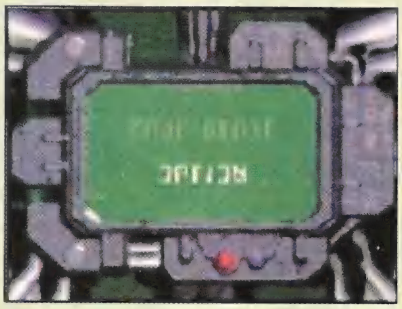
Quando o logotipo da Nintendo aparecer, aperte e mantenha pressionado o botão SELECT. Em seguida, aperte e segure os botões L e R no mesmo controle e solte o botão SELECT. Para ouvir um som da pesada basta não dar um nó nos dedos.

Bote os efeitos sonoros para rolar em Super Punch Out

3DO

BURNING SOLDIER

DEBUG MENU



Na tela Main Menu, entre em Option. No controle 2, aperte os botões L, R, C, X e → ao mesmo tempo para conseguir um Debug Menu.

SNES

KIRBY'S AVALANCHE

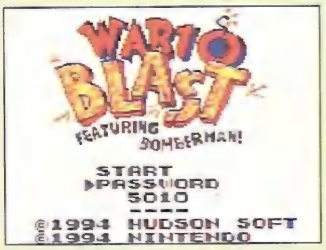
OPÇÃO CUSTOM

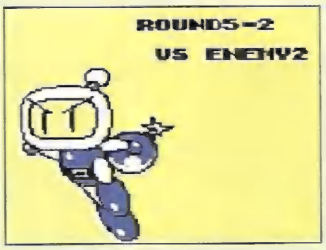
No meio do jogo, aperte e segure juntos A, B, X e Y. Continue segurando e dê um reset no console. Na tela de SELECT-A-MODE entre no options, mova para Custom e ache a Special Custom Option.

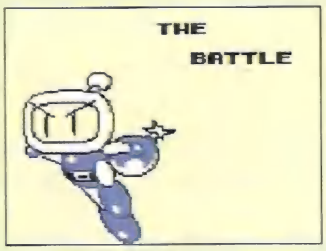
G.BOY

WARIO BLAST FEATURING BOMBERMAN

PASSWORDS







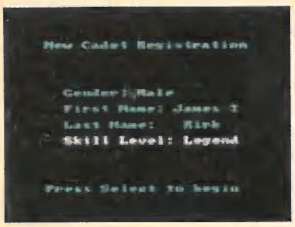
As passwords são para Bomberman. Para usá-los com Wario, inverta os números. Exemplo: O password de Bomberman para o level 4-1 é 4152, então para Wario é 2514.

Level 1-1:	4696	Level 3 Boss:	2828	Level 6-3:	9867
Level 1-2:	7006	Level 4-1:	4152	Level 6 Boss:	9618
Level 1-3:	8774	Level 4-2:	3451	Level 7-1:	1884
Level 1 Boss:	5141	Level 4-3:	4312	Level 7-2:	7702
Level 2-1:	9185	Level 4 Boss:	0874	Level 7-3:	6925
Level 2-2:	4610	Level 5-1:	1909	Level 7 Boss:	7110
Level 2-3:	2630	Level 5-2:	5010	Level 8-1:	5814
Level 2 Boss:	3569	Level 5-3:	2904	Level 8-2:	8136
Level 3-1:	8401	Level 5 Boss:	1726	Level 8-3:	0390
Level 3-2:	8264	Level 6-1:	3614	Level 8 Boss:	3158
Level 3-3:	0173	Level 6-2:	0610	Level Secreto:	5656

SNES

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY

NOMES, ESPAÇONAVES E FINAL ESPECIAL



Jogue com os nomes da série Star Trek

Aqui vão alguns truques para melhorar o jogo. **Importante:** cada código deve ser feito com L, R e Select pressionados.

NOMES

Na tela título, escolha a opção New Game. Na tela de New Cadet Registration, aperte X, Y, X e Y no controle 1. Mude o nome dos jogadores para o Interplay playtesters. Aperte A, B, A e B e mude os nomes dos jogadores para os da série Star Trek.

ADICIONE NOVAS ESPAÇONAVES NO TRAINING SIMULATOR

Na tela título, vá na opção Simulator. Aperte A, Y, B e Y no controle 1 para adicionar um jogador novo e naves inimigas para o Combat e Two-player training. O código pode ser feito no Training Simulator Main Menu, Ship Selection Menu ou Two-player Ship Selection Menu. Depois de digitado, o código só sai se você der um Reset.

Um final superespecial espera por você

FINAL ESPECIAL

Entre na opção Password na tela título. No controle 1, aperte X, X, X, A, L, R, Y, A, R, A e A. Aí aperte L, R e Select. Aperte X, Y, X, Y, A, B, A e B, solte os botões e aperte Select de novo. Na tela com os Picture Menus, escolha a 2ª opção à esq. (Insignia) e aperte Start. Escute sua missão e escolha a 3ª opção à esquerda (ship). Você vai encarnar o capitão James T. Kirk da Enterprise. Para dar as boas vindas para Kobayashi Maru, escolha a opção Choice A e se dirija para 014.021 na Neutral Zone. Quando o computador disser que os Klingons irão atacá-lo, seja educado e dê as boas vindas a eles e você verá o que vai acontecer. Não deixe de ver!

PUBLICIDADE

PROGAMES
MOOCA

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES!!!

LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo
Neo Geo CD
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

E TAMBÉM MULTIMÍDIA

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

OUTRAS LOJAS:
Lapa 831.0444
Santana 950.6329
V. Mariana 549.7383
Pinheiros 280.3220
Ipiranga 273.6784
V. Olimpia 822.0515
V. Carrão 295.1190
Moema 536.0529
V. Formosa 918.9117
Tremenbé 953.6743
Guarulhos 209.0971
S.B. Campo 452.2612
Osasco 705.2701
Diadema 746.1986
R. Preto (016) 625.8094
Ourinhos (0143) 222.424
S.J. Campos (0123) 41.7250
Indaiatuba (0192) 75.3025
BA - Salvador (071) 248.8609
BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776
DF - Asa Norte (061) 274.3311
DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822
MG - Betim (031) 531.3036
PB - João Pessoa (083) 226.2369
PE - Recife (081) 465.4029
RJ - Meier (021) 596.2111

SUPER GP DICAS

32X

AFTER BURNER COMPLETE

Na fase do gelo na demonstração dê Start e comece. Os inimigos surgem enfileirados.

SNES

INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER

CONDIÇÃO ÓTIMA

Na tela-título aperte, no controle 2, ↑↑↓↓←→←→ B A. Todos os jogadores ficarão em condições tipo "animal".

TIME ALL STAR

Na tela-título aperte, no controle 2, BBXXAYAY →← X e jogue com time All Stars. Pode ter certeza que não é marca de tênis.

NEO GEO - NEO GEO CD

FATAL FURY 3

MODO EXPERT

Na tela do HOW TO PLAY, digite o código ←→←→, solte o controle, e →←→←. Na parte inferior da tela a palavra Expert vai aparecer. Os lutadores controlados pelo computador vão ficar detonantes!

MODO SPEED UP

No momento de definir o lutador com quem você vai jogar, faça-o com o botão Start pressionado. Os "hit stops" passam a ser bem mais rápidos, acelerando o ritmo da luta.

PERSONAGENS PEQUENOS

AEste só funciona no CD. Durante a tela de VS (depois da seleção de lutadores), enquanto a tela permanecer branca, digite o código B + C nos dois controles.

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 4 - Av. Heitor Penteado, 1928
Vila Madalena - Tel. 65 5393

SALÃO DE JOGOS

Master System
Playstation
Neo Geo CD
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Super Nes
PC Engine
Playdia
Nintendo
Neo Geo
Jaguar
Saturn
32 X
3DO

Locações
Vendas
Assist. Técnica

PUBLICIDADE

OUTRAS LOJAS:
TILT'S 1 : Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L. - 843 9021
TILT'S 2 : Av. Prof. Francisco Morato, 1538 - 212 4045
TILT'S 3 : Av. Jabaquara, 1469 Loja 21 - 583 3468

32X

AFTER BURNER COMPLETE / SPACE HARRIER

MODO DIAGNÓSTICO

No logo da Sega, no controle 2, pressione A e C e dê Start. Na tela título dê Start com ABC apertados.

G.BOY

WORLD HEROES 2 JET

MODO JET

Durante o logo Takara digite ↑↑ Select A ↓↓ Select e B para ganhar mais velocidade!

CONTROLE ZEUS

Ao surgir o logo Takara digite →← AB ↓ AB ↑. Com esse truque você pode escolher o chefão do game.

PUBLICIDADE

IRON VIDEO

ALUGUEL DE TODOS OS CONSOLES

Jogos para sistemas 3DO, Jaguar, CDX, SNES, Mega

LOCAÇÃO A PARTIR DE R$ 1,50

R. Peixoto Gomide, 414 - Centro - SP.
Fone: (011) 284.3857
Atendemos somente São Paulo

PUBLICIDADE

MSM GAME LOCADORA

MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
TEMOS CDs PARA 3DO E SEGA CD
EM BREVE, TAMBÉM MULTIMÍDIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!

Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

HABILIDADES FATAIS

NORMAL: Com a energia piscando, digite o comando do golpe fatal de cada lutador e, aleatoriamente, será acionado um golpe fatal modificado (como o Screw Upper que desloca, de Joe).

ESPECIAL: antes da luta, deixe pressionados ABCD (ACD no CD) e dê Start no "Go!". Quando a energia começar a piscar, digite os comandos:
TERRY: Geiser Combination - ↙ + C, → + C, →↘↓↙← + CD
ANDY: Reppadan Combination - D, ↓ + C, ↓↙←→ + CD
JOE: Walking Screw Upper - →↘↓↙← + CD de longe
MAI: Provocation Bee - de longe, C pressionado e →↙→ + BD
GEESE: Raising Combination - ↓ + C, ↓ + C, ↓↙←→ + CD
BOB: Dangerous Wolf Cry - →→, antes de pousar ↙↗ + CD
HON FU: Gadenza Tempest - →↓↘← + CD no tempo ímpar
BLUE MARY: Mary Cyclon - levante com ←↓↙ + C
SOKAKU: Ikazuti Kill - tome um golpe e →↘↓↙← + CD
YAMAZAKI: Super Gillotin - ←← e, antes de pousar, →↘↓↙← + CD
JIN CHUNG-REI: Emperor Destiny - de longe, →↘↓↙← + CD

USE OS MESTRES

Só funciona no Neo Geo doméstico e no CD. Termine uma vez o jogo e grave no memory card. Carregue os dados e, na tela de selecão, faça: coloque em Terry e aperte B (faz um som). Agora em Hon Fu e B. Prossiga com Mai, Geese, Bob, Sokaku, Andy, Bash, Joe e Mary. As letras "Here come new fighters" aparecerão. Barbarize com os mestres.

R. YAMAZAKI

SM: ←↙↓↘→ + D
Cobra: ↓↙← + C, →/↗ + C
Double Reflect: ↓↘→ + C
Fatal: (c) ↓↘→ + BD

JIN CHON SYU

God Pace: (c) ↙→ + A/C
H. Eye: ↓↘→ + B/D
H. Ear: →↓↘ + A/C
Fatal: ↓↙←→ + CD

JIN CHON REI

Todos os golpes de Chon Syu exceto o fatal:
Kaiser Fist: ↓↙←→ + C
Kaiser Soul: ↓↙← + D
Fatal: →←↙↓↘ + BD

3DO

STAR BLADE

CONTINUE INFINITO

Quando o logo estiver parado digite 8624 ABC 8426.

LASER TURBO

Quando o logo estiver parado digite 882246 AABBCC.

32X

Metal Sonic volta achando que Knuckles é mais fácil

KNUCKLES' CHAOTIX DETONADO

Por Marjore Bros

Knuckles fez tanto sucesso como assessor do Sonic que a Sega resolveu promovê-lo a solista. **Chaotix** segue o mesmo padrão side-scrolling de plataformas, com a diferença de que, agora, a dupla está sempre junta, presa por anéis mágicos. Novos personagens foram escalados. Além do veterano Mighty (tatu), do arcade Sonic (que nem pintou por aqui), **Chaotix** traz uma nova legião de animais exóticos: Charmy (abelha), Vector (crocodilo), Espio (Camaleão) e dois robôs criados pelo terrível Robotnik. A escolha entre eles também é inovadora. Você joga a sorte numa Catcher, aqueles flipers com garras que colhem bichinhos de pelúcia. Os chefes de fase foram fortalecidos por anéis do Chaos, que servem como campo protetor às suas investidas. Não poderiam faltar as fases bônus com perspectiva em primeira pessoa e gráficos poligonais. De grudar no joystick!

CHARMY BEE

VELOCIDADE ★ ★ ★

PULO ★ ★

Abelha nervosa e que só pula com poder especial, mas se esquiva bem.

PODER ESPECIAL
Voa

VECTOR, THE CROCODILE

VELOCIDADE ★ ★ ★

PULO ★ ★

Gosta de um som e tem movimentos marcantes, lembrando músicas.

PODER ESPECIAL
Pulo extra

KNUCKLES, THE EQUIDNA

VELOCIDADE ★ ★ ★

PULO ★

Começou sua carreira em Sonic 3 como um dos vilões da história.

PODER ESPECIAL
Flutua no ar

MIGHTY, THE ARMADILLO

VELOCIDADE ★ ★ ★

PULO ★ ★

Um dos amigos de Sonic no arcade. Nesta aventura, ajuda Knuckles.

PODER ESPECIAL
Agarra na parede

ESPIO, THE CHAMELEON

VELOCIDADE ★ ★

PULO ★ ★ ★

O cara mais colorido do jogo. Quando fica nervoso, vira um arco-íris.

PODER ESPECIAL
Anda pelas paredes

CHAOTIX **4.2**

32X

SEGA

24 MEGA - 6 Fases

1 ou 2 jogadores

Ação - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

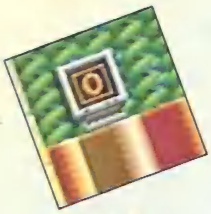
FASE DE BÔNUS NORMAL

Feita com gráficos poligonais, esta fase se destaca pelo visual. Seu objetivo é tentar pegar o número certo de bolas azuis. Se conseguir isso, você consegue o anel do Caos.

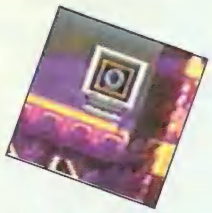
Nesta fase, você vai encontrar rebatedores, espinhos e anéis. O tempo é medido pela quantidade de anéis que você possui. Fique atento para não cair nos buracos. Se isso acontecer, você sai da fase.

Aumenta o personagem

Diminui o personagem



Dez anéis



Dez anéis de bônus

Inverte os personagens

Dobra a velocidade

FASE DE BÔNUS INTERNA

Nesta fase o personagem está em queda livre. Você tem de correr atrás de dois itens diferentes, o Automatic Catcher e o Automatic Stage.

Automatic Catcher- para escolher o personagem no Catcher

Automatic Stage- para escolher o próximo estágio

HEAVY, THE ELEPHANT

VELOCIDADE ★

PULO ★

Criado por Robotnik para atrapalhar nossos heróis.

LITTLE BOMB

VELOCIDADE ★ ★ ★

PULO ★

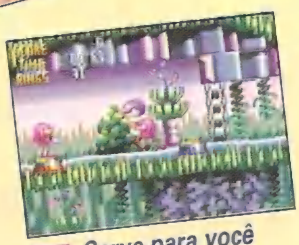
Outra cria de Robotnik, explode quando o acertam.

COMANDOS

A Use-o quando seu companheiro estiver preso para aproximá-lo. Gasta 10 anéis.

C Utilize este comando quando tiver que pular.

B Utilize-o quando quiser fazer seu companheiro ficar parado.



B Serve para você carregar seu companheiro.

C+B Faz seu companheiro dar voltas em torno de você para protegê-lo.

FASE DE BÔNUS

Fase de Bônus Normal- encontra-se no final de cada fase, se você obtiver mais de 50 anéis.

Fase de Bônus Interna- encontra-se em passagens secretas dentro de enormes anéis dourados

Pegue o número de bolas azuis indicado no canto da tela

Pegue os anéis, eles são o tempo desta fase

Aqui, entre no Exit para acabar mais rápido

KNUCKLES' CHAOTIX DETONADO

BOTANIC BASE

Aqui, Knuckles vai entrar em um mundo de floresta e ruínas. O negócio é ser bem ecológico e evitar que o chefe incendeie tudo

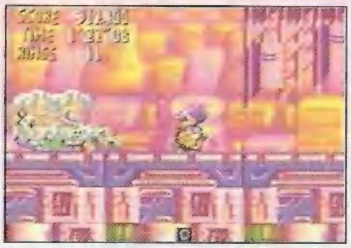
TECNO TOWER

Nesta fase, um elevador vai auxiliá-lo

Atrás desses Robotiniks há sempre alguns itens

Use alguém que saiba subir parede bem, o final é difícil

Use o carrinho que abre paredes, vai ser muito útil

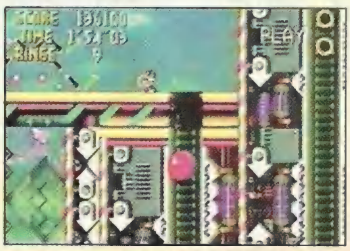


Para a tristeza geral da nação, o carrinho vai quebrar

Desvie dos polígonos e acerte a barriga do inimigo

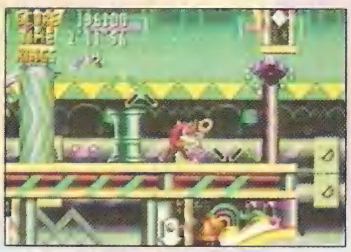
Fase estilo Hi-tech, cheia de surpresas, entre elas a utilização de uma escavadeira.

SPEED SLIVER



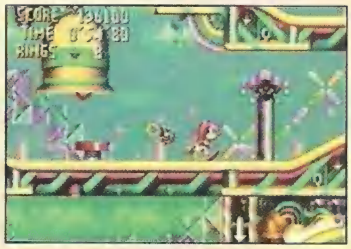
Faça seu personagem entrar pelo cano, literalmente

Use o elevador para chegar em lugares de difícil acesso



Esta porta fecha e abre entradas

Os balões coloridos servem para pular



Toque o sino para seguir em frente, ele abre portas

Acerte o vidro com anel e esquive-se das plataformas

Como diz o nome, o lance é abusar da velocidade. E pernas pra que te quero.

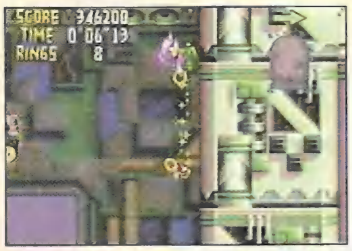
Utilize as paredes para alcançar mais fácil os lugares

Se pegar o elevador, as coisas vão ficar bem melhores

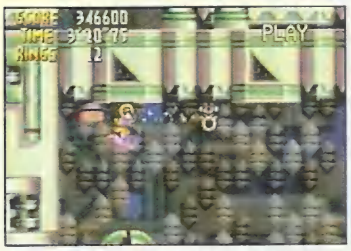
Procure pelas portas que conduzem a cavernas

Acerte o inimigo de várias maneiras, menos por cima

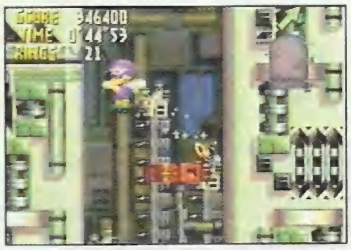
AMAZING ARENA



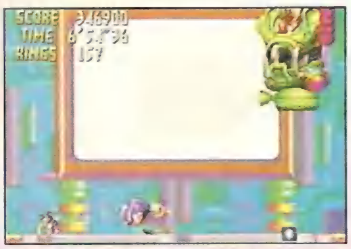
O cenário começa triste. Siga a seta para reanimá-lo



Se não ligar as luzes neste botão, não muda de fase



Este pula-pula precisa ter os dois personagens



Esquive-se dos inimigos e ataque-os bem na barriga

A luz é a alma do negócio por aqui. Logo de entrada, o lance é achar o interruptor.

MARINA MADNESS

Use os barcos que parecem cenários como plataformas

Este botão muda totalmente a plataforma

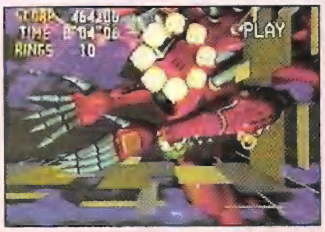
Os inimigos voadores são a grande encrenca desta fase

Esquive-se, ataque com ele aberto e no vidro de baixo

Apesar do nome da fase, a água não está presente como nos outros Sonic. Que alívio!

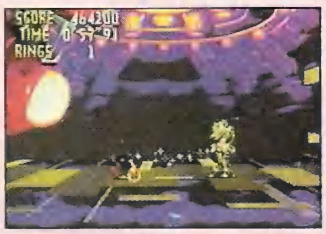
ÚLTIMO CHEFE

Acerte o X 4 vezes para destruir o penúltimo chefe



Acerte o braço esquerdo e desvie dos ataques

Aí é a vez do braço direito: faça a mesma coisa



Acerte a barriga enquanto não estiver atirando

Por Marcelo KamiKaze

Myst é um adventure de grande sucesso, originalmente lançado para os computadores PC. Agora todos os videogames de última geração estão embarcando nesse mystério de jogo. A versão apresentada aqui é para 3DO, mas vale também para Sega CD, Saturn, Playstation, PC e outros consoles que vierem a ter seu **Myst**. O que mais impressiona no jogo são seus gráficos lindos, muito bem trabalhados. O som e a música parecem ter sido feitos com a fita métrica, sob medida, encaixando-se perfeitamente no esquema. Os controles são simples e não há um texto ou ícone (só a mãozinha) na tela para incomodar o jogador. Mas o ponto marcante é a história inteligente, cheia de mystérios. Você depara com livros e, o melhor de tudo, pode entrar neles! Deve-se explorar a ilha de **Myst** à procura de pistas. É melhor ir anotando tudo o que encontrar. Bom mystério!

DES-MYST-IFICADO

Seu objetivo é explorar a ilha de Myst e encontrar as páginas vermelhas e azuis para completar os respectivos livros e ver as mensagens dos irmãos Sirrus e Achenar. Outro objetivo é encontrar as duas metades do memorando de Atrus e conseguir achar o compartimento secreto da ilha. E ainda é preciso saber o código secreto para entrar na sala secreta da biblioteca, onde serão tomadas as últimas decisões. Ufa! No decorrer da matéria não fornecemos as soluções definitivas para os enigmas de **Myst**. As respostas estão localizadas no fim da matéria, mas aconselhamos você a tentar terminar sem vê-las para não estragar a melhor coisa do jogo: desvendar os mystérios.

MYST **4.8**

3DO

CYAN/SUN SOFT

CD - N/D

1 Jogador

Adventure - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Myst existe para 3DO, Saturn, PlayStation, Sega CD e PC. E o detonado vale para qualquer um destes consoles

PARA IR À ERA SELENITIC

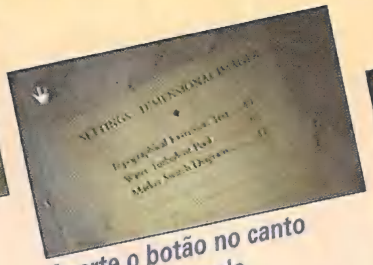
A primeira coisa a fazer é acionar todos os "switchs" da ilha. Deixe-os todos levantados. Eles ativam o local do switch no mapa

Um dos objetivos de Myst: achar todas as páginas vermelhas e azuis e levá-los para os respectivos livros. Quando tudo estiver completo, a mensagem ficará nítida

Acione este quadro para abrir a estante com os livros e ter...

O MONITOR DIMENSIONAL

Logo perto do porto há a entrada da sala do monitor



Aperte o botão no canto superior esquerdo

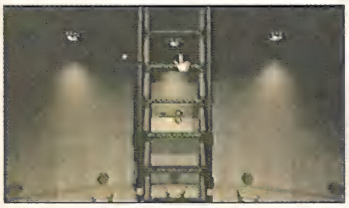
Entre com os números mostrados na lista e o 8

O monitor dimensional não tem nada a ver com o progresso do jogo, mas você fica sabendo de histórias bem interessantes sobre os acontecimentos na ilha de Myst

...acesso ao observatório. Neste lugar se escondem muitas pistas para ir às diferentes eras e localizar as páginas vermelhas e azuis

Coloque o cursor sobre o observatório, segure o botão A e gire o raio até ele ficar sobre a espaçonave (no local certo o raio ficará vermelho). Vá para o observatório

Abra a porta do elevador, entre, feche a porta e aperte o botão para poder subir para o observatório. Ali existem duas escadas com pistas que o ajudarão na aventura



A escada com o símbolo da chave contém informações preciosas. Suba nela e leia a placa de aço que contém uma pista. Na escada com o livro você pode ver o panorama

Leu a pista no observatório? Vá à casa do gerador. Aperte os botões e ajuste o gerador no valor exato. Combine os botões. Aperte o botão B para maior precisão. Se fizer errado, vai queimar o fusível

Colocando a voltagem certa vá à espaçonave. Abra a porta e entre. Essa é a sequência das notas. Ouça e tente fazer igualzinho nos switchs da espaçonave. Você vai precisar de muita paciência

ERA SELENITIC

Acione todos os cinco botões vermelhos espalhados na ilha e anote o som. Perto do oásis está a página azul. Lembre-se que você só pode carregar uma página por vez. Se tentar pegar outra antes de devolver ao livro, a página volta à origem

Na floresta de pedra há a página vermelha. Cada era deve ser visitada duas vezes para retomar ambas as páginas. É trabalhoso, mas não há outro método. Vá em frente e não faça perguntas

Acionou todos botões vermelhos? Então vá ao túnel do vento e desça o bueiro. Lá embaixo há um botão que faz acender a luz. Atravesse o canal submarino e suba a escada da saída. Ande e encontre um painel fechado. O painel é a antena central da ilha. O objetivo na antena central é sintonizar todos os cinco canais

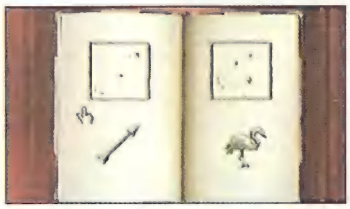
Sintonize cada símbolo ao som correspondente (é claro que você anotou todos os símbolos e seus respectivos sons). Se estiver a menos 0.5° do local, as setas começam a piscar. Sintonize e aperte o botão Sigma para ver a sequência

Anotou a sequência lá na antena central? Agora mova as alavancas do painel e entre com a sequência. Assim você abrirá a porta que leva para os labirintos Selentic. A resposta de todos os enigmas está no final da matéria

Entre no carrinho Mazerunner. Você pode ir para as oito direções. O computador indica o caminho com um som característico, que corresponde às direções Norte, Sul, Leste (E) e Oeste (W). Sudeste, por exemplo, é uma combinação

PARA IR À ERA STONESHIP

Vá à biblioteca, gire o mapa para o porto. Siga para o observatório, suba a escada e veja a pista. Coloque as datas no planetário (fica do lado da biblioteca) e anote a posição das estrelas



Pegue o livro azul-e-vermelho que fica no canto superior direito. Anote a figura correspondente à posição das constelações vistas no planetário

Vá ao corredor dos pilares e ative as três figuras. Vá até os pilares correspondentes e ative-os. Eles ficam verdes quando ligados. Vá ao navio, entre na sala e clique no livro

ERA STONESHIP

Acione o botão da direita para bombear a água da torre do farol. O botão do meio bombeia a sala dos irmãos Sirrus e Achenar. O da esquerda tira a água do navio

Siga para a torre do farol, desça as escadas e encontre o baú. Clique no local indicado e retire a água do baú. Depois clique novamente para evitar a entrada de água. Vá para os três botões e acione o do meio

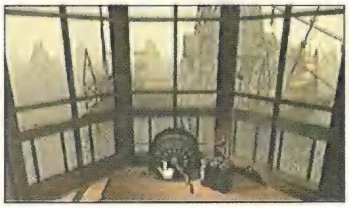
3DO

MYST

DETONADO

Voltando à torre do farol, você verá que o baú boiou. Clique na chave e obtenha o conteúdo do baú. É mais uma chave que deverá ser utilizada...

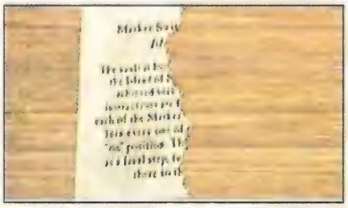
...na fechadura logo acima do baú. Agora você tem acesso ao farol. Suba a escada e clique na entrada para abri-la



Gire o gerador até que o marcador de energia esteja completo. Isso lhe dará uns 10 minutos de energia. Ela é usada para acender várias salas, como os quartos de Sirrus e Achenar

A página azul está no quarto de Achenar, em cima da cama. Se a luz, acabar é porque esgotou a energia do gerador. Vá até a torre e gire mais um pouco a manivela dele

Ainda no quarto de Achenar, abra a mapoteca e procure por pelo mapa que tem uma página que está pela metade. Nele, você encontrará uma pista valiosa



Se não fosse a SGP você precisaria anotar o conteúdo da página. Ela, quando completa, leva você a um item necessário para terminar Myst

A página vermelha se localiza numa das gavetas da estante, no quarto de Sirrus. Como sempre, você vai ter de visitar esta Era duas vezes para recuperar as duas páginas

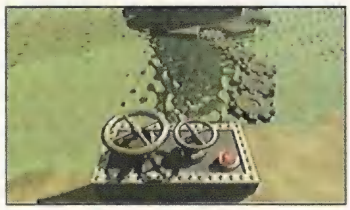
Na passagem para os quartos de Sirrus e Achenar, existe uma passagem secreta que o leva até uma bússola. Basta clicar neste ponto

Aperte o botão certo para acender a luz na sala de livros, dento do navio. O ângulo certo é mostrado no telescópio, quando o farol está aceso. Se você errar a luz vai se apagar e então você vai ter de voltar ao farol e gerar energia

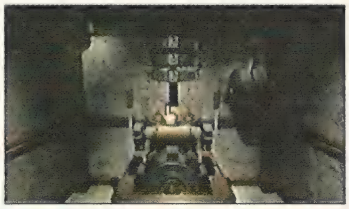
Vá até os três switchs e aperte o da esquerda para bombear a água que está no navio. Entre na sala de livros e desça as escadas até encontrar uma mesa vazia. Note que está tudo iluminado. Onde estaria o livro de Myst?

Não se preocupe, basta clicar na mesa e... surpresa! Eis o livro de Myst para voltar à ilha. Basta clicar no livro e abri-lo. Então clique na figura e volte para a lina de Myst para colocar as respectivas páginas no livros azul e vermelho

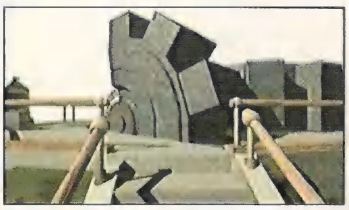
PARA IR À ERA MECHANICAL



Vá à biblioteca e acione o mapa em direção à torre do relógio. Verifique a dica no observatório. Coloque o horário certo no relógio

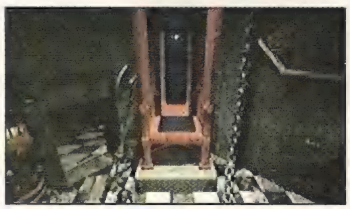


Mexa as alavancas para que os números fiquem iguais à sequência mostrada no observatório. Você tem uma limitação, pois só se pode usar as alavancas até que o peso desça por completo. Se descer tudo, resete a sequência



Se fizer tudo certinho as porcas gigantes vão abrir e você vai ter acesso a mais um livro. Este o leva para a era Mechanical, composta de quatro ilhas: norte, sul, leste e central. A central é movel e liga às outras

ERA MECHANICAL

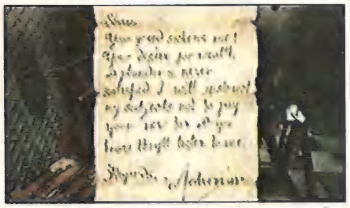


No quarto de Achenar se encontra um simulador da fortaleza móvel (ilha central). Treine para não causar vexame depois. À esquerda do trono se encontra uma sala secreta.

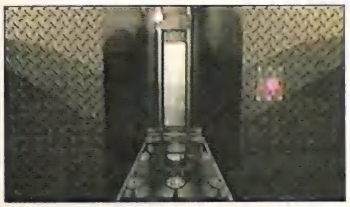
Na sala secreta está a página azul. Há um monte de coisas na sala, mas nada é importante para o progresso no jogo. Saia do quarto

A sala secreta do quarto de Sirrus é mais difícil de se achar. Veja na foto que está meio escondida atrás de um pano. Entre na sala secreta

Olha só a página vermelha num dos cantos da sala, logo atrás da passagem. Não vá embora ainda, pois tem coisas interessantes a descobrir

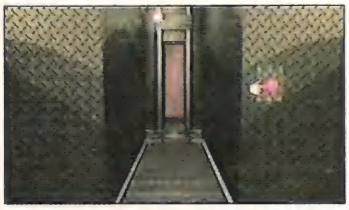


No "rack" de garrafas de vinho há um bilhete de Achenar destinado a seu irmão. Leia e fique sabendo mais um pouco sobre a relação deles. Agora não tem mais nada aqui



Aperte o botão vermelho para abrir a passagam para a sala de máquinas do elevador da fortaleza. Desça pela passagem a note que há alguns controles do elevador

O controle é composto de uma alavanca e um simples monitor. Gire as engrenagens do elevador até que o monitor fique vermelho



Agora aperte o botão vermelho novamente para ter acesso ao elevador. Abra a porta, entre no elevador, feche a porta e suba um andar para chegar a um lugar que não tem nada de interessante

No andar de cima, aperte o botão do meio e saia do elevador. Isso vai fazer com que o elevador fique preso entre um andar e outro, revelando...

...os controles da fortaleza. A alavanca da direita faz girar e a da esquerda controla a força. Gire a fortaleza. Quando parar vai fazer o mesmo barulho, correspondente as direções do labirinto Selentic

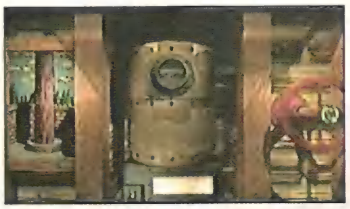
Veja os códigos das ilhas leste e norte (cada uma contém dois símbolos) e entre com eles no painel da ilha sul. Isso faz abrir um compartimento onde está o livro de Myst para voltar a ilha. Depois, pegue a outra página

PARA IR À ERA CHANNELWOOD

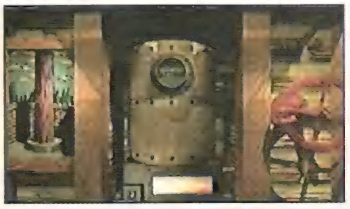
Pegue a pista no observatório e venha até esta casa (Log cabin) localizado a oeste da ilha. Entre na casa

Entre com códigos neste painel e abra. Há uma caixa de fósforos. Abra a caixa, retire um palito de fósforo e risque para acendê-lo

Com o fósforo aceso, vá até o gerador e acenda-o. Basta levar o palito no local indicado e vai ligar automaticamente. Agora está pronto para a ignição

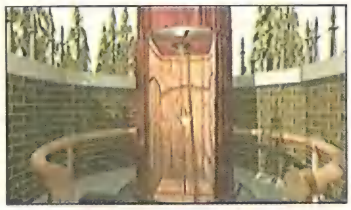


Gire a manivela tudo o que puder e fique esperando até a força chegar ao máximo (o ponteiro pára de mexer quando isso acontece)



Chegou ao máximo? Gire a manivela de volta até o fim e saia da casa o mais rápido possível. Não perca o elevador que está localizado logo atrás da casa

Saia da casa e vá por entre as árvores. Clique no local indicado na foto para ir ao elevador



Se for bem rápido, você vai chegar a tempo no elevador. Entre rapidinho e você vai ser levado ao subsolo, onde encontrará mais um livro. Prepare-se para ir a última era do jogo. A era Channelwood é bastante complicada

ERA CHANNELWOOD

Vá até o moinho e abra a torneira localizada na base do reservatório de água. Clicando na torneira ela vai virar para a esquerda e você vai ouvir um barulho mais alto.
Saia do moinho e siga para o elevador que leva para o segundo andar

Direcione a água para o elevador que leva para o segundo andar. Basta ir às bifurcações e mexer na alavanca para mandar a água para o local desejado. Coloque sempre para a direita

Agora o elevador funciona. Abra a porta, entre no elevador e feche a porta. Aperte o botão para fazer o transporte se mover. Vá até o segundo andar de Channelwood

3DO

MYST

DETONADO

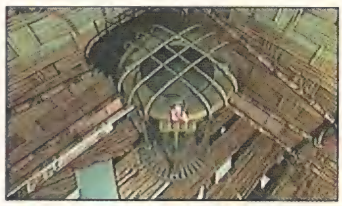
Siga direto até a cabana do switch. Acione a alavanca e note que ela abre a rampa de acesso ao primeiro andar de Channelwood. Siga para a rampa de acesso, pois nas outras cabanas não há nada de importante

Desça para o primeiro andar e redirecione a água para o elevador que leva ao terceiro piso. Coloque para esquerda na primeira bifurcação

Suba pela rampa para ir ao segundo andar e use o elevador para ter acesso ao terceiro andar, onde estão localizados os quartos de Sirrus e Achenar

No quarto de Sirrus está a outra metade da página encontrada na era Stoneship. A metade está localizada na gaveta direita da base da cama

Na gaveta desta mesa você irá encontrar a página vermelha. Para variar, você vai ter de voltar a esta Era mais uma vez se quiser resgatar a página azul



A página azul está no quarto de Achenar. Logo perto há um monitor holográfico que contém mais mensagens sobre Sirrus e Achenar

Volte ao primeiro andar. Redirecione a água para o local da ponte submersa e acione o switch para fazer aparecer a ponte. Sequência: esquerda, esquerda e direita

TODAS AS RESPOSTAS DE MYST

Colocamos aqui todas as respostas para os respectivos enigmas do jogo. Aconselhamos você a só consultar este trecho quando não souber, de jeito nenhum, as soluções e "empacar" no jogo

ERA SELENITIC

Anote a sintonia das estações e sua ordem:
Floresta de pedra: 15.0
Oásis: 153.4
Túnel do vento: 212.2
Abismo: 130.3
Relógio: 55.6

Cada direção tem um som:
Norte - sino curto (bing)
Sul - sino seco (clank)
Leste (E) - freio (fwssss)
Oeste (W) - pássaro (twrrreee)
Nordeste, sudeste, noroeste e sudoete é uma combinação.
Sequência: N, W, N, E, E, S, S, W, SW, W, NW, NE, N, SE

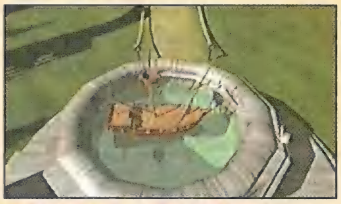
PARA IR À ERA SELENITIC

A voltagem a ser colocada no gerador é de 59 Volts. Para conseguir isso, acione o primeiro e o terceiro botões da fileira da esquerda.
Na segunda fileira ligue o terceiro e quarto botões

Esta é a posicão em que devem estar o botões para que se possa acionar a nave espacial. A foto é só uma referência, pois a sintonia fina deve ser feita por intermédio do órgão localizado logo atrás destes switchs

Aí está a posição dos botões na porta de entrada do labirinto Selentic. A foto é mais um referência. Faça a sintonia fina com seus ouvidos, observando a seguinte sequência: floresta de pedra, oásis, túnel de vento, abismo e relógio

PARA IR À ERA STONESHIP



11 de outubro de 1984 corresponte à folha, 17 de janeiro de 1207, cobra e 23 de novembro de 9791, inseto. Clique no pilar correspondente a estas três figuras. Se o navio começar a flutuar é sinal que deu tudo certo

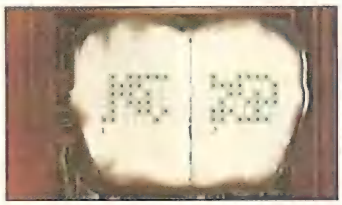
Mova-se para o local do cano telescópico e ligue os canos. Isso permite ligar o elevador que leva até o livro de Myst, mas antes é preciso redirecionar a água

Redirecione a água na sequência a partir da primeira bifurcção: esquerda, direita, direita e esquerda.

Agora o elevador já está funcionando. Entre no elevador e siga para local onde se localiza o livro para voltar a ilha de Myst. É preciso recuperar a outra página

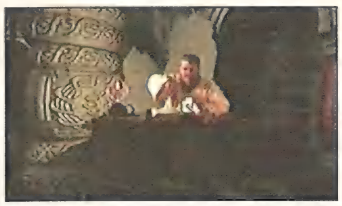
DE VOLTA À ILHA

'Acesso ao compartimento das alavancas de marcação (...) Coloque cada alavanca na posição "on" (levantada). Então vá para o cais e coloque a alavanca na posição "off".'

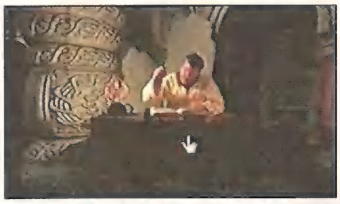


Ouça a mensagem dos dois irmãos e pegue o livro na página pedida. Nela se localiza a combinação da sala secreta da biblioteca

A decisão final! Em quem acreditar? Não seja enganado. Pegue a página localizada no compartimento do switch e entre no livro de Atrus. Tenha certeza de estar com a página!



Entregue a página para Atrus e fim de jogo! Atrus vai eliminar os livros de Sirrus e Achenar. Se quiser ver o final falso leve a página vermelha ou azul para o respectivo livro

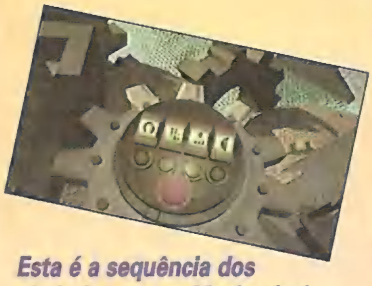


O final de Myst é bem diferente: permite que você explore a ilha de Myst simplesmente por prazer. Game over!

ERA STONESHIP

Coloque a bússola em 135 graus. O grau zero é a posição norte e não leste como na escola

Os números são 2, 2 e 1. Para isso puxe e solte rapidamente a alavanca da esquerda. Faça novamente. Agora puxe e segure a alavanca da direita até acertar os números



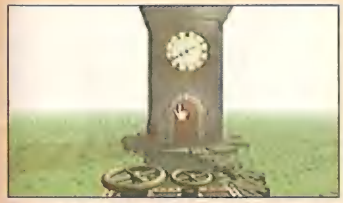
Esta é a sequência dos símbolos na era Mechanical. Cada metade se localiza nas ilhas norte e leste. Agora basta combinar as duas e abrir o acesso para o livro de Myst

DE VOLTA À ILHA

Levante todos os oito switchs da ilha. Agora vá ao cais e abaixe a alavanca para abrir o compartimento secreto e achar a página secreta referente ao livro de Atrus

ERA MECHANICAL

PARA IR À ERA MECHANICAL



O horário certo é 2h40. A manivela grande move o ponteiro dos minutos e o pequeno movimenta das horas. Acerte o horário e aperte o botão

PARA IR À ERA CHANNELWOOD

Entre com os números 7, 2 e 4 para abrir o compartimento da log cabin

Esta é a sequência para ir à sala secreta, onde se localizam o livro de Atrus e as últimas páginas vermelha e azul

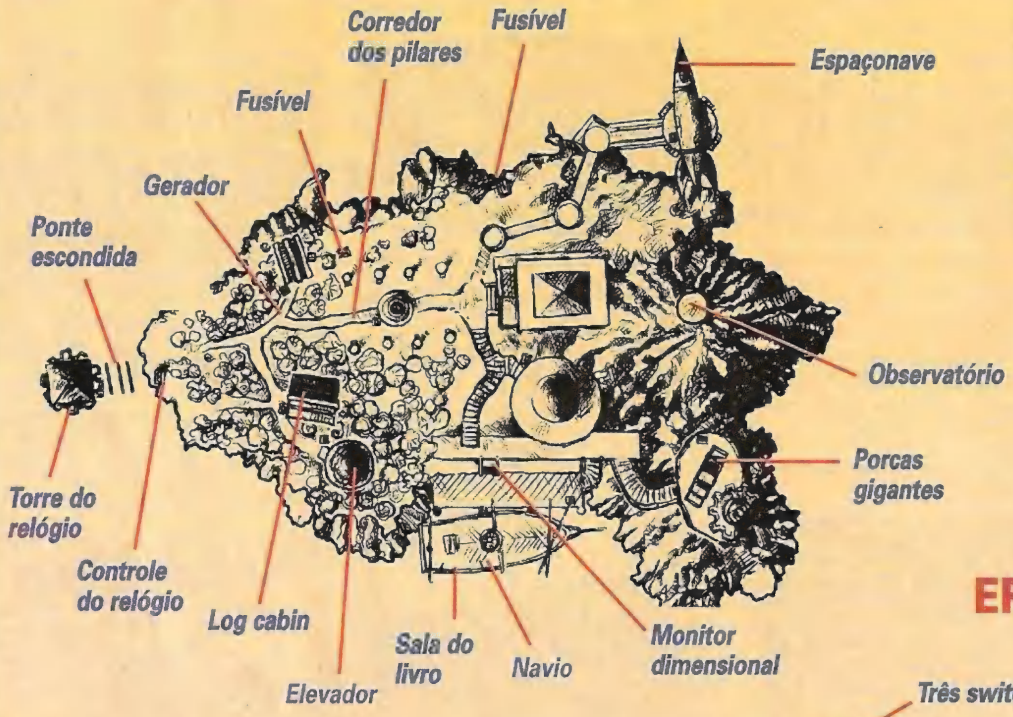
MYST

DETONADO

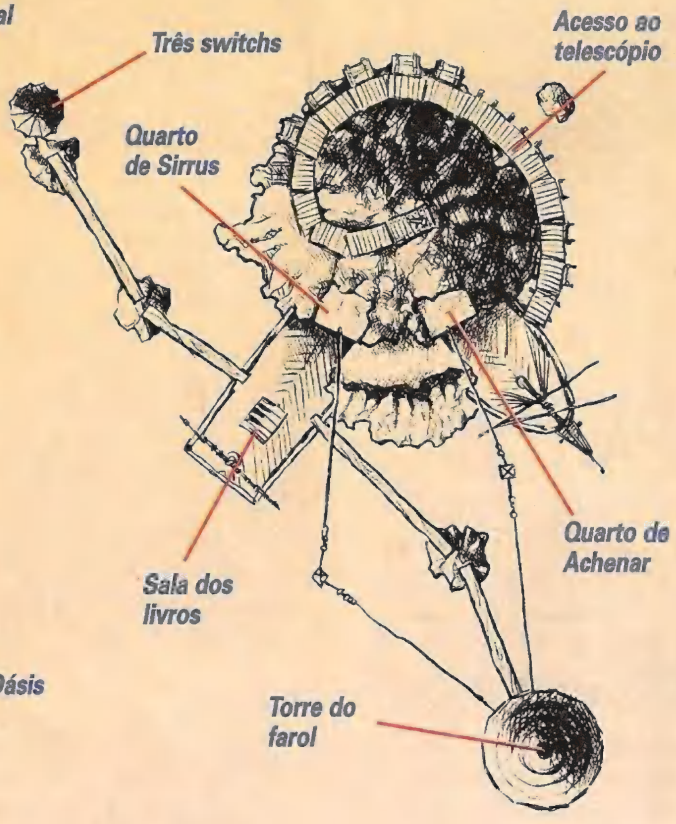
O MAPA DA MINA, ERA

Mais mastigado do que isso, impossível. Pra você não se perder de jeito nenhum, aí vão todos os mapas, desde aquele que dá uma visão global da Ilha, até aqueles que mostram o que há em cada Era.

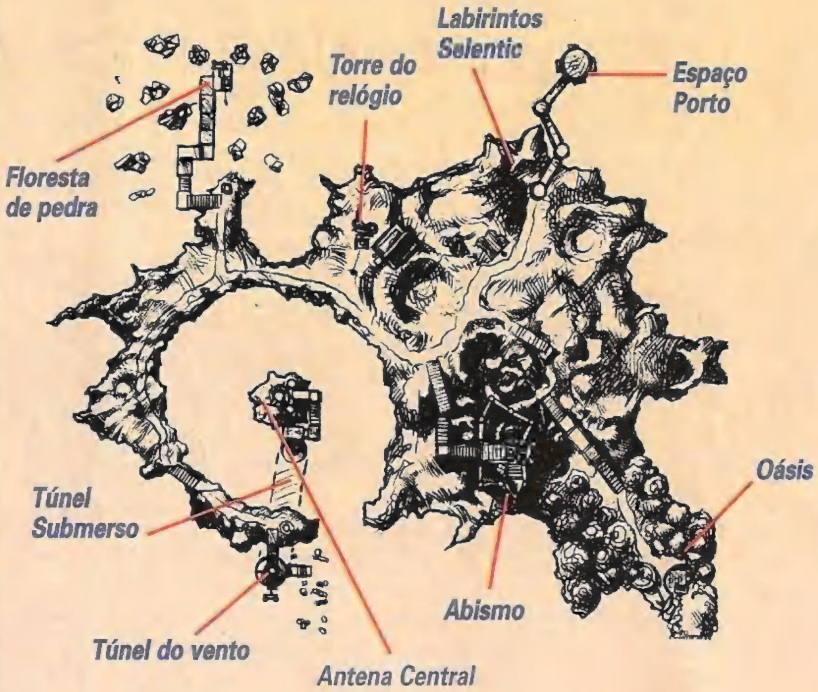
ILHA MYST



ERA STONESHIP

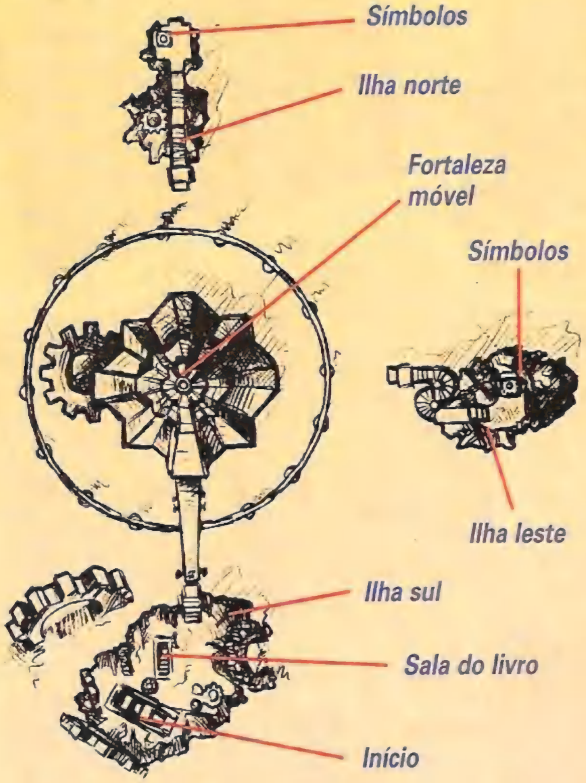


ERA SELENITIC

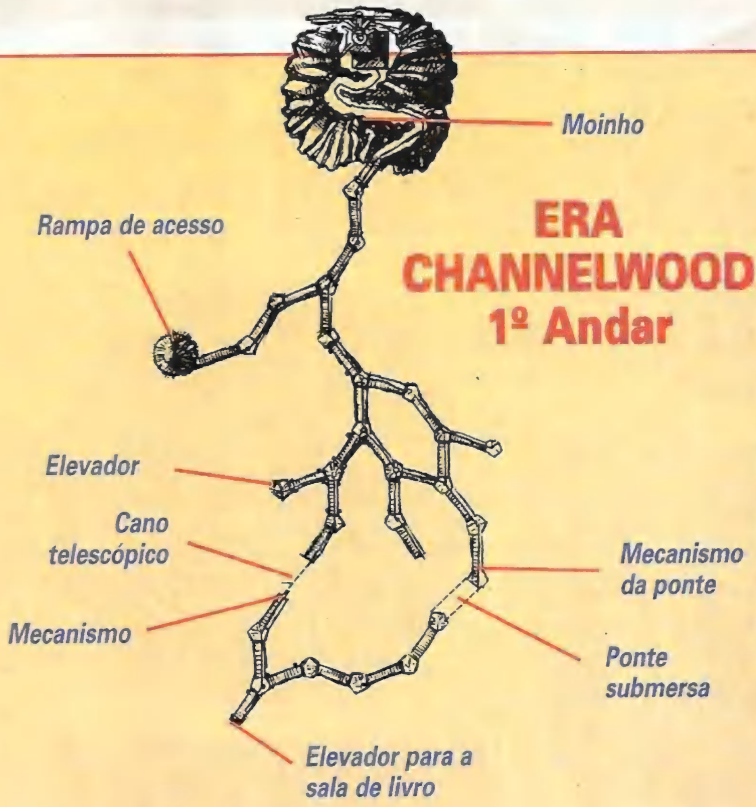


POR ERA

ERA MECHANICAL

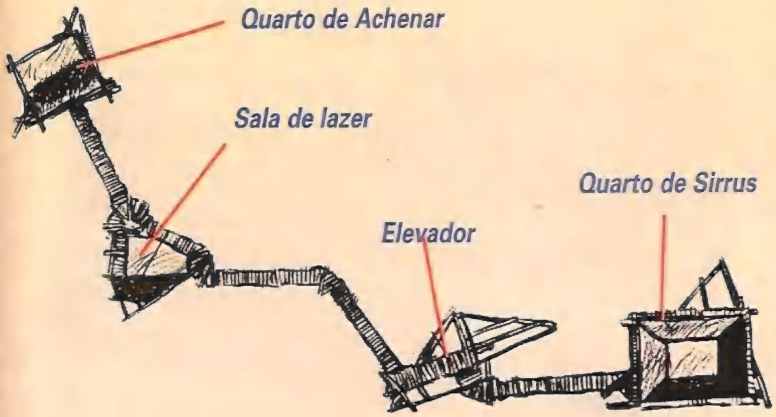


ERA CHANNELWOOD 1º Andar



ERA CHANNELWOOD 2º Andar

ERA CHANNELWOOD 3º Andar



COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

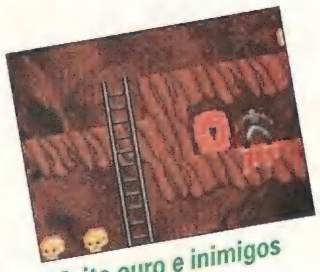
Load Runner: alta estratégia no PC

Um dos primeiros grandes sucessos dos PC-games, **Load Runner** agora volta às telas com uma continuação bastante melhorada em relação ao original. Este game de estratégia, com gráficos multi-scrolling de plataformas, traz zilhões de fases e alta jogabilidade. Você tem de passar por muitos andares colhendo barras de ouro e fazendo a sequência certa para evitar os inimigos. Para quem procura ação a longo prazo, vale a pena desembolsar os US$ 50. Distribuído pela Sierra On-Line/Dynamix.

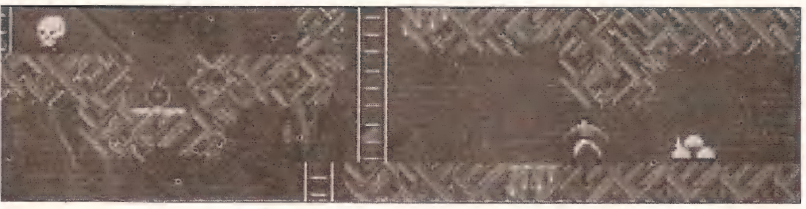
O lance é sair por aí atrás do ouro, as barras estão espalhadas

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

386 SX ou mais, CD-ROM, Hard Disk, 580MBS memória livre, e um MB livre EMS, monitor 256 VGA colorido e Sound Card para o áudio.



Muito ouro e inimigos



Mario e Luigi agora vão virar professores

Super Mario também ensina

Falou Mario, pensou em mais um jogo da série. Só que desta vez, os irmãos Mario e Luigi vão ensinar a criançada a digitar as teclas do computador em Mario Teaches Typing. A idéia é simples, mas bem executada. Recebe-se uma frase para digitar e de acordo com a performance do usuário, o personagem vai avançando nas telas. Um modo divertido de se familiarizar com o computador. Boa sacada da da Interplay, que utilizando um dos jogos mais populares da história do videogame, atiça a curiosidade da molecada no uso de computadores. Iniciativa nota dez.

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

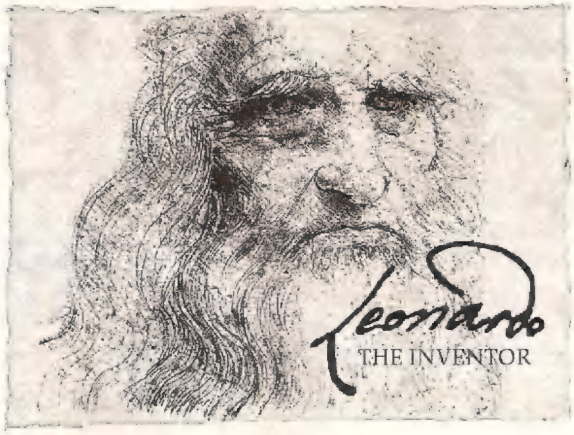
386 SX ou mais, CD-ROM, HARD DISK, 580MBS memória livre e um MB livre EMS, monitor 256 VGA colorido, Sound Card

Conforme você acerta...

... vai avançando para novas telas do jogo de Mario

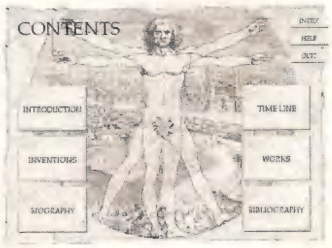
O gênio de Da Vinci, agora em CD-Rom

Para dedicar maior tempo a seus trabalhos, o artista e inventor italiano Leonardo da Vinci (1452-1519) dormia 15 minutos a cada 2 horas. Talvez esteja aí o grande segredo de um dos gênios mais produtivos da história. Hoje, por US 65,00 você pode dispor de todas as obras de Da Vinci na tela do computador, graças ao CD-Rom. Leonardo Inventor traz em CD as pinturas, invenções e biografia do mestre italiano do Renascimento, com textos e projetos originais, além da opção de tocar alguns intrumentos como a viola-organista. Como se vê, Leonardo era um artista múltiplo.



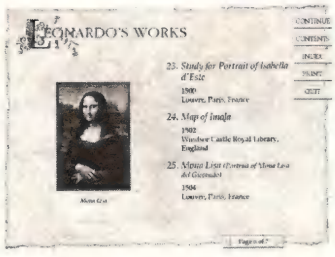
Vinci, a cidade onde Leonardo nasceu e da qual emprestou o nome

A linha do tempo mostra fatos da vida e obra de Da Vinci

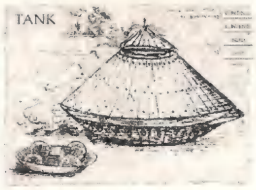


As telas de opções são simples e fáceis de usar

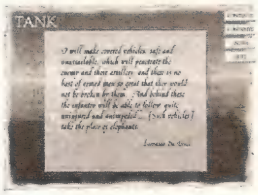
Quando se cansar da aula, pause para um joguinho



A Monaliza, é claro, não poderia deixar de estar presente



Leonardo fez até projeto de tanque de guerra



As invenções vinham acompanhadas da exposição de motivos

Os instrumentos vêm com seu som original

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

IBM PC 486 SX
Windows 3.1, MS-DOS
Quatro Megabytes RAM.

AMES • GAMES • GAM

IMPORTADOS

SUPERNINTENDO

VERIFIQUE ESTES PREÇOS INCRÍVEIS!!!

R$ 69,00
BATMAN & ROBIN
DONKIE KONG COUNTRY
FINAL FANTASY 3
NBA JAM T.E
POWER RANGER
SAMURAI SHOWDOWN

R$ 59,00
ADAMS FAMILY VALUE
CLAYFIGHTER 2
FIFA SOCCER
ITCHY & SCRATCH
KIRBY'S AVALANCHE
KIRBY'S DREAM
LION KING
MAXIMUM CARNAGE
METAL WARRIOR
MORTAL KOMBAT 2
PINBALL FANTASIES
RISE OF ROBOTS
SPEED RACER
THE FLINSTONES

R$ 49,00
GP-1 PART 2
JURASSIC PARK 2
MEGAMAN X2
MICKEY MANIA
NIGEL MANSEL 2 INDY CAR
STREET RACER
STUNT RACER FX
SUPER STREET FIGHTER 2
TINY TOON WACKY SPORT
TURN E BURN
WOLVERINE
WORLD HERO 2
X-MAN

R$ 39,00
AERO ACROBAT
BUGS BUNNY
CHESTER CHEETAH 2
DAFFY
DUCK
DREAM TV
F ZERO
FATAL FURY 2
FLASHBACK
INSPECTOR GADGET
KING OF DRAGONS
MARIO ALL STAR
MARIO IS MISSING
MEGAMAN SOCCER
MEGAMAN X
MICROMACHINES
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSEL RACE
PEACE KEEPER
ROCKY RODENT
SLAM MASTER
SONIC BLASTMAN
PEACE KEEPER
ROCKY RODENT
SLAM MASTER
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER 2
TINY TOOM
TOP GEAR 2
UTOPIA
WE'RE BACK

TEMOS TAMBÉM OUTROS JOGOS PARA NINTENDO SEGA 3DO ETC

PEÇA INFORMAÇÕES PORTELEFONE

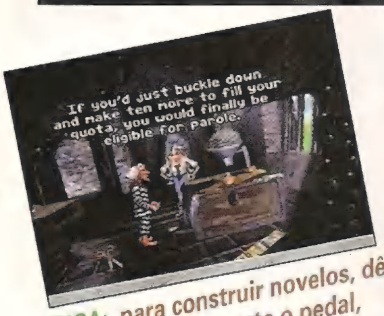
Importação direta em nome do consumidor final, os preços indicados, incluem todas as despesas de importação e frete até São Paulo. Outras cidades, acrescentar frete por correio. Máximo um jogo por pessoa por semana. Ligue para maiores informações.

GV IMPORTADOS
R. Vitória, 27 - Stª Ifigênia
Cep: 01210-001 - São Paulo/SP
LIGUE E PEÇA: (011) 223.4899

A LENDA DE Kyrandia

Malcolm's Revenge

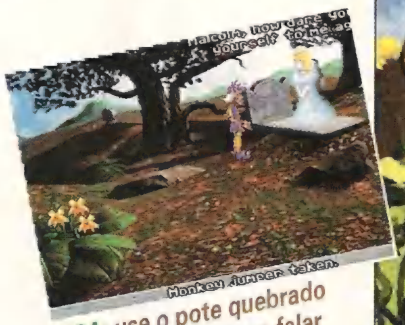
O terceiro jogo da saga **Kyrandia** para o PC, **Malcolm's Revenge**, sai pela Virgin Interactive Enterteinment. Feito pela Westwood Studios, **Kyrandia 3** terá formato único em CD-Rom, ao contrário de seus antecessores, que também estão disponíveis em disquete. Muitas melhorias técnicas fazem do jogo um concorrente direto aos modernos consoles 32 bits. Os gráficos são texturizados, e não desenhados como antes, e foram incluídas vozes digitalizadas de 44 atores. Como todo bom adventure, **Malcolm's Revenge** traz uma tela principal e um menu de opções em que você pode armazenar e acionar seus itens e magias. A novidade é o Moodometer, um medidor de caráter (legal, mentiroso, normal), que o ajuda em suas relações com os outros personagens.



DICA: para construir novelos, dê um click na lã, aperte o pedal, pegue a tesoura e corte o fio

No início você já nota diferenças em relação à versão anterior: magias, um medidor de caráter. Pegue a laranja, o anzol, sapato, potes de vidro e pedaços de madeira

DICA: na fábrica, use o livro para selecionar o brinquedo e sapato e roupão para fazer bolas. Ligue a máquina e faça 3 bolas

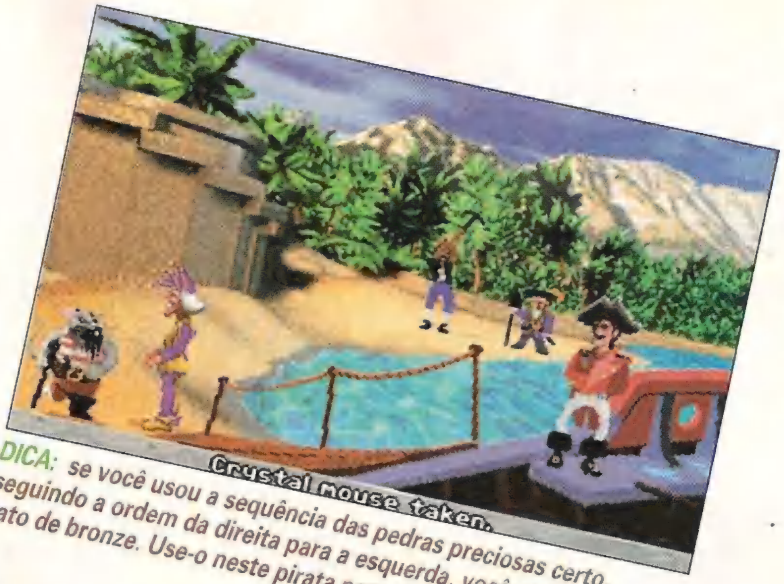


DICA: use o pote quebrado e pegue 2 flores para falar com a rainha

DICA: *jogue sementes para atrair o esquilo. Com a avelã e o cordão você o hipnotiza*

DICA: *mude o medidor para Lying e mexa no controle até aquecê-lo. Roube o roupão*

DICA: no quarto de Malcom, clique no local indicado para pegar a varinha mágica



DICA: se você usou a sequência das pedras preciosas certo, seguindo a ordem da direita para a esquerda, você ganhará um rato de bronze. Use-o neste pirata para seguir viagem

DICA: o cara do barco o leva à ilha. Brinque com as 3 bolas

acidente envolvendo o encantador de facas Kallak Fanulo, os dois herdeiros disputam o trono. Fanulo lidera um movimento para que o jovem William seja declarado príncipe de Kyrandia, convencendo-o a casar-se com sua filha Katherine. Mesmo desconfiado de um golpe, Malcolm aceita que seu primo assuma o trono e o protege de qualquer perigo. Tudo ia bem até que o rei William e a rainha Katherine são assassinados pelo mesmo encantador de facas responsável pelas mortes de Gregor e Victor. Kallak acusa Malcolm de tramar o crime, e assume o trono. Malcolm é preso e agora trama a vingança contra o tirano.

DICA: em Dog Fort, fale com o cachorro e pegue a faca

TRONO DE SANGUE

Gráficos à parte, o forte de **Malcolm's Revenge** é a história, no estilo tragédia shakesperiana. Malcom e William eram primos e netos do rei de Kyrandia, Gregor. Com a morte do rei e do príncipe Victor em um

DICA: depois de pegar a faca, vá para a floresta, avance mata adentro e elimine as cobras para colher ossos. Tome cuidado com as pulgas. Se você for picado por elas, corte o mato e procure um lago para tomar um banho

DICA: use as pedras nesta ordem: rubi, safira, esmeralda, ametista, topázio e diamante

DICA: converse com Fluppy na floresta, ponha o medidor no Lying e ele lhe dará um rato

DICA: ossos para o cão. Ele os enterra. Colha 6 pedras preciosas

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

Monitor: VGA, SVGA
CPU: 386 DX/33Mhz, CD-ROM de dupla velocidade
Memória Ram: 4MB
Disco Rígido: 2MB livre de XMS
Controle: Mouse

SUPER GP EXPRESS

RPG

A FANTÁSTICA INVASÃO DAS BANCAS

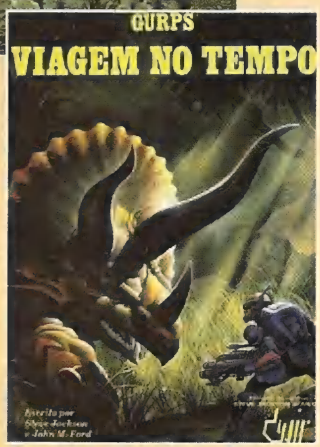
Abril e Devir investem para delírio da galera que detona magos, dragões e outros papéis

Na era dos consoles de 32 bits, com jogos produzidos em modernissimas estações gráficas, uma modalidade que usa o bom e velho livro como guia, vem aumentando seu rol de fãs a cada dia. O RPG - ou Role Playing Game, jogo de representação em que os participantes criam uma história - vai marcar 95 como o ano de sua definitiva invasão no mercado brasileiro. A Abril Jovem vai desembolsar US$ 1,2 milhão, para liderar os lançamentos, seguida pela introdutora do RPG no país, a Editora Devir, que continua mantendo a política do devagar e sempre, com sucesso.

Os Mundos da Magia é a série inicial do pacote da Abril: há 2 anos a Grow lançou 3 RPGs de tabuleiro, entre eles Dungeons & Dragons

REINO DA MAGIA

O pacote da Abril começou a ser lançado em maio, com a série de 4 volumes Os Mundos da Magia e a revista mensal Dragon Magazine. A série foi comprada da TSR, empresa americana detentora do sistema Advanced Dungeons and Dragons. Os livros são aventuras que introduzem os jogadores no universo RPG. Cada exemplar sai por R$ 17,00 e vem com 55 cards de brinde. A tiragem é de 15 mil exemplares. A editora lança cerca de 20 peças só este ano (veja quadro ao lado). Já a Devir lançou o modo Gurps no Brasil em 91 e editou mais de 10 livros de RPG em português. Mês passado, no 3º Encontro Internacional de RPG, saiu mais um suplemento Gurps, o Illuminati, para histórias de conspiração e intriga. Outros 5 lançamentos estão sendo preparados pela editora. A Devir também promoveu uma Live Action, tipo de RPG dramatizado, com mais de 100 pessoas. Uma verdadeira rede de intrigas.



Supers e Viagem no Tempo são dois livros dos mais concorridos de Gurps

O QUE PINTA DE NOVO

ABRIL JOVEM

Os Mundos da Magia (4 vols.- maio)
Dragon Magazine (revista mensal - maio)
First Quest (2 vols. -junho, julho)
Livro do Jogador (junho)
Livro do Mestre (julho)
Livro dos Monstros (agosto)
Forgotten Realms (kit com livro, mapas e monstros- setembro)
Mystara - Karameiros nº 1 e Nigth of Vampire (kits com CD, mapas, livros e monstros- novembro e dezembro)
Ravenloft (kit completo- dez.)

DEVIR

Illuminati (suplemento Gurps- maio)
Império Romano e Objetos Encantados (Gurps, sem data)
Guia do Jogador (Vampire)
Freiras Renegadas e suas Máquinas Maravilhosas (sátira)

Fotos KATHERINE ALONSO

O RPG é o novo barato da moçada comandada por Ricardo Ponsirenas

RPG LIVE ACTION

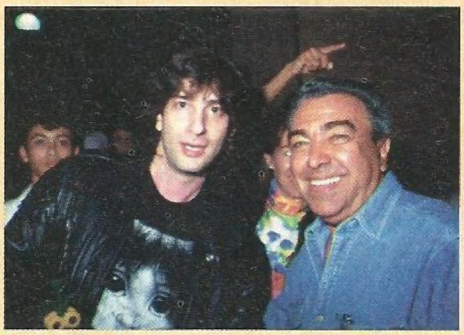
O TEATRO DO PERFEITO: BATER E MATAR

Os escoteiros, quem diria, estão entre os adeptos do RPG. A galera do Grupo de Escoteiros São Paulo conheceu a modalidade há 10 meses, quando Ricardo Ponsirenas veio com a novidade de Curitiba. Desde então, eles se reúnem às sextas-feiras. Agora, estão entrando na onda do Live Action, o RPG representado ao vivo, com trajes e tudo mais. Mês passado, ***SGP*** acompanhou uma sessão realizada no prédio de Roberto Perfeito que, como dono da casa, foi escolhido como o rei Luis XIII, numa trama de intriga ambientada na corte francesa. No grupo, três garotas que nunca tinham encarado o jogo. Quando a galera pegou gosto pela coisa, todo mundo começou a mandar matar, prender e bater em todo mundo. Na base do teatro, é lógico. Até a mãe do Perfeito ficou feliz; "com o RPG, meu filho começou a ler e se interessar por História. Hoje ele está até com uma roupa minha", conta, olhando a cacharrel dourada no corpo do filho.

HQ

O PRÊMIO DO HOMEM QUE MATOU SANDMAN

A sétima edição do HQ Mix, a maior premiação do gênero da América Latina, virou um festival de quadrinhos e contou com a presença do roteirista americano Neil Gaiman, autor de Sandman e Orquídea Negra.



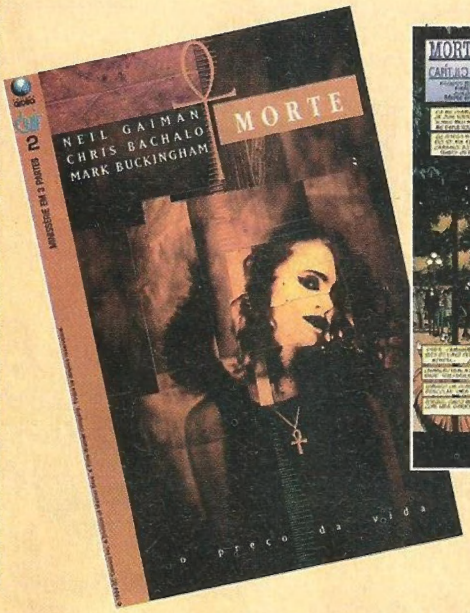
CRISTINA VILLARES

Gaiman e o brasileiro Maurício de Souza, criador da Mônica

Apesar de ser a sua primeira vinda ao Brasil, Gaiman já é veterano do HQ Mix: faturou cinco anos consecutivos o prêmio de melhor roteirista estrangeiro. Jaqueta de couro, óculos escuros, e estilo dark, o escritor bem que passaria pelo Morpheus, da série Sandman. Gaiman falou para o público brasileiro sobre a morte de Sandman, a terceira história mais popular da DC Comics, depois do Super-Homem e Batman, prevista para o fim do ano. Destacou o fato de ser esta a primeira vez na HQ americana que uma história se interrompe no auge da popularidade de um personagem. Seus novos projetos em quadrinhos são Mr. Punch e a série Alice Cooper The Last Temptation.

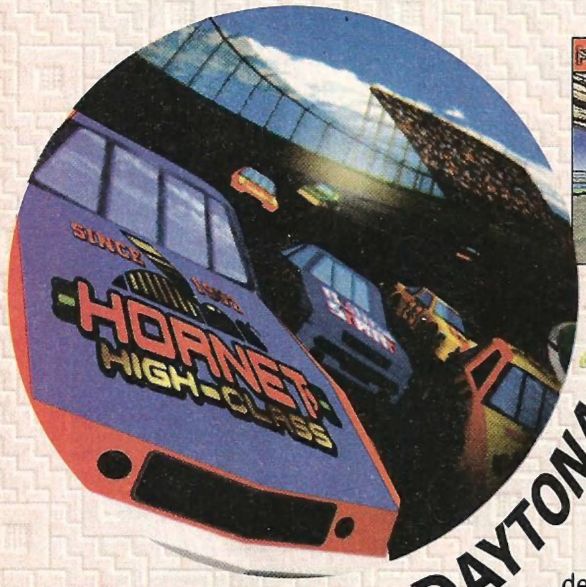
HQ MIX

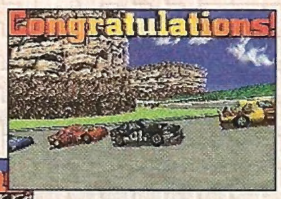
Este ano o HQ Mix virou festival, com exposições de Angelo Agostini, o pioneiro da HQ no Brasil, os 90 anos da revista Tico-tico e os 20 anos da revista Bicho.
Alguns premiados:
Ivo Milazzo (Itália) - melhor desenhista estrangeiro.
Neil Gaiman (EUA) - melhor roteirista estrangeiro.
Flavio Colin - melhor desenhista brasileiro.
Otta - melhor roteirista brasileiro.

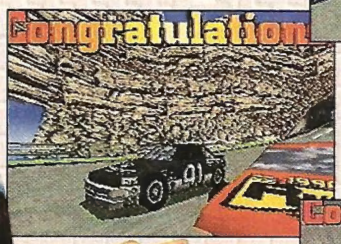


Segundo volume da série Morte: O Preço da Vida, gibi escrito por Neil Gaiman

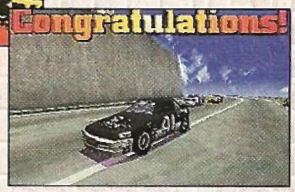
Final Stage







Os carros preto e laranja resistem à batida no muro



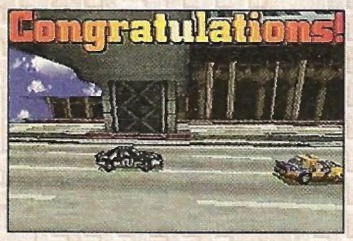
DAYTONA USA

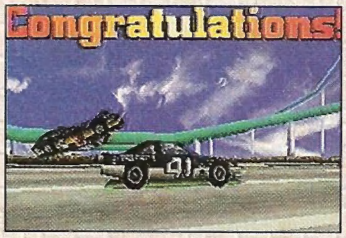
SATURN

Daytona USA é um jogo de uma só corrida. São três pistas diferentes para obter o melhor tempo. O jeito para quebrar recordes é varar madrugadas até decorar a pista. O carro com melhor desempenho é o vermelho com câmbio manual. A galera aqui levou o jogo a sério e se deu bem. Até o boy entrou na festa. O Akira conseguiu 16,55 no modo beginner, com o carro laranja. O Chefe arriscou o advanced e saiu com o tempo de 43,25.

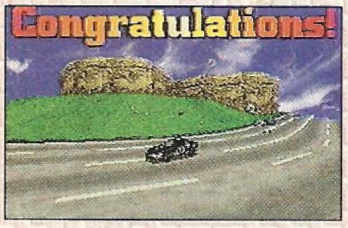
No expert, a deusa dos games, Marjorie Bros conseguiu marcar na primeira volta 1,44,39 e na segunda 1,38,52. Taí, pra provar que mulher no volante é perigo constante, como diz o ditado!!

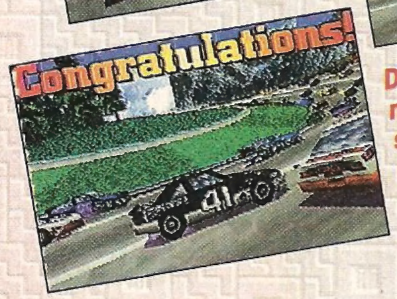
Depois de vencer os 3 circuitos no nível normal, o barato é "pilotar" este Mangalarga





Os carros verde e rosa não perdem velocidade quando correm sobre a grama





Dois carros novos pintam se você ganhar nas 3 pistas

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Armando Dal Coleto, Charles Krell, José Renato Dias de Aguiar, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2- Nº 15 - JUNHO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fábio Pedersen Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Ana Cláudia Boschetti
Redator: Marcelo Câmera
Consultores: Fabiano Ricardo Ximenes, Antonio de Macedo Soares, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri **(jogos),** Maxmillian Winter,

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima

MARKETING
Gerente de Produto: Roberto Carnicelli
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Gerente de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz

PUBLICIDADE
Gerente: Felipe C. Batzli
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz
Consultor: Hélio A. Cardoso

Diretor responsável: João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A. **Redação e Correspondência**: Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones**: **Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

ARME-SE PARA O KOMBAT

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Automático*** *independente para cada botão - enquanto o adversário tenta um golpe, você dispara 8 vezes por segundo.*
- ***Slow Motion*** *- reduza a velocidade de ação e acabe com os inimigos bem devagarzinho.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *Dynavision e Handyvision - use TPC-1.*
- *Mega Drive* e Amiga Commodore* use TPC-2.*
- *Phantom System*, Hi-Top Game*, Turbo Game* - use TPC-3.*
- *Master System* e Atari* - use TPC-4.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis use TPC Superfighter.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Total*** *para todos os botões - 8 golpes por segundo porque a melhor defesa é o ataque contínuo.*
- ***Slow Motion*** *- os golpes do seu adversário vão ficar tão lentos que vai ser bico vencê-lo.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use TPC-5.*
- *Action Set* e Nintendo* Americano (NES) - use TPC-6.*

TÁTICAS MORTAIS:
- ***6 botões de disparo.***
- ***Turbo Programável*** *para cada botão.*
- ***Auto-Fire*** *programável para cada botão - disparo contínuo.*
- ***Slow Motion*** *e* ***Super Slow Motion.***
- ***Visão de Raio-X*** *você vê tudo o que acontece por dentro.*

ESCOLHA A SUA ARMA:
- *SuperNES* e Superfamicom* - use Aqua Pad SNES.*
- *Megavision, Mega Drive* e Genesis* - use Aqua Pad Mega.*

* marcas registradas de terceiros não representadas e sem vínculo comercial com a DYNACOM.

A DYNACOM vai armar seu game com um verdadeiro arsenal para você sair detonando inimigos e recordes. E é para detonar mesmo: com a mais completa e atualizada linha de joysticks tipo ASA do mercado. Os TPC e AQUA PAD têm recursos animais para qualquer tipo de *Kombat*. Faça seus inimigos pedirem água!

DYNACOM
A Dynacom é fera.

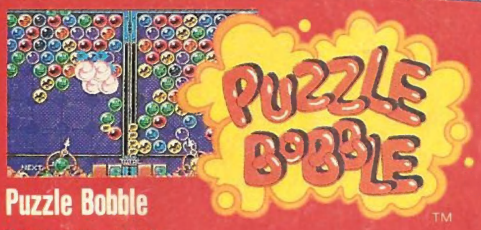
The Future Is Now
SNK

Uma grande variedade de golpes, combinando socos, murros e diversas armas! Grandes confrontos em cenários espetaculares utilizando um sistema revolucionário em jogos de batalha.

Uma explosão de originalidade!

Jogos sensacionais você encontra somente no Neo-Geo.

Que bonitinho!



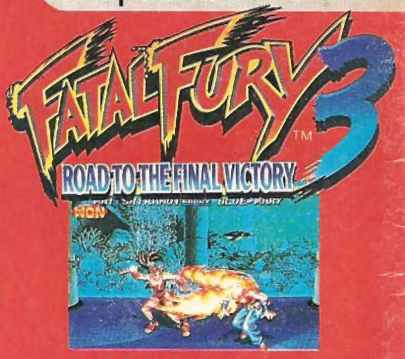
Puzzle Bobble

Fácil e divertido!
Jogue com seus amigos este quebra-cabeças excitante e divertido.

©TAITO CORP. 1994

©TAITO CORP. 1994

Uma grande explosão.

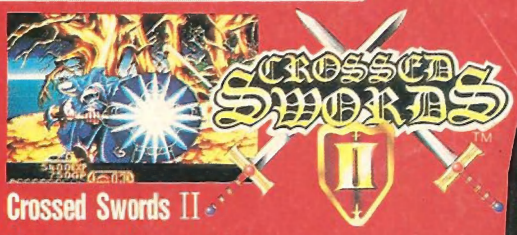


Fatal Fury 3

A última novidade da série mais explosiva do mercado! Novos personagens e jogos fascinantes esperam por você!

©SNK 1995

Um passe de mágica.



Crossed Swords II

Vire um cavaleiro, um ninja, um mágico! Abra caminho até a batalha final contra o feiticeiro!

©SNK / ADK 1995

NEO GEO CD Joystick Controller

Vendido separadamente.

NEO·GEO CD™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
Av. Euclides, 56 - Jabaquara 04326-080 - São Paulo - SP BRASIL FONE: (011) 588-2300 FAX: (011) 588-2790

©SNK 1995